K PRESENTA

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO PSX

PLANET PLAYSTATION

PLANET PLAYSTATION

100% INDIPENDENTE Anno 2, N. 2 Febbraio 2000

OLTRE 50 GIOCHI solo 4.900 LIRE

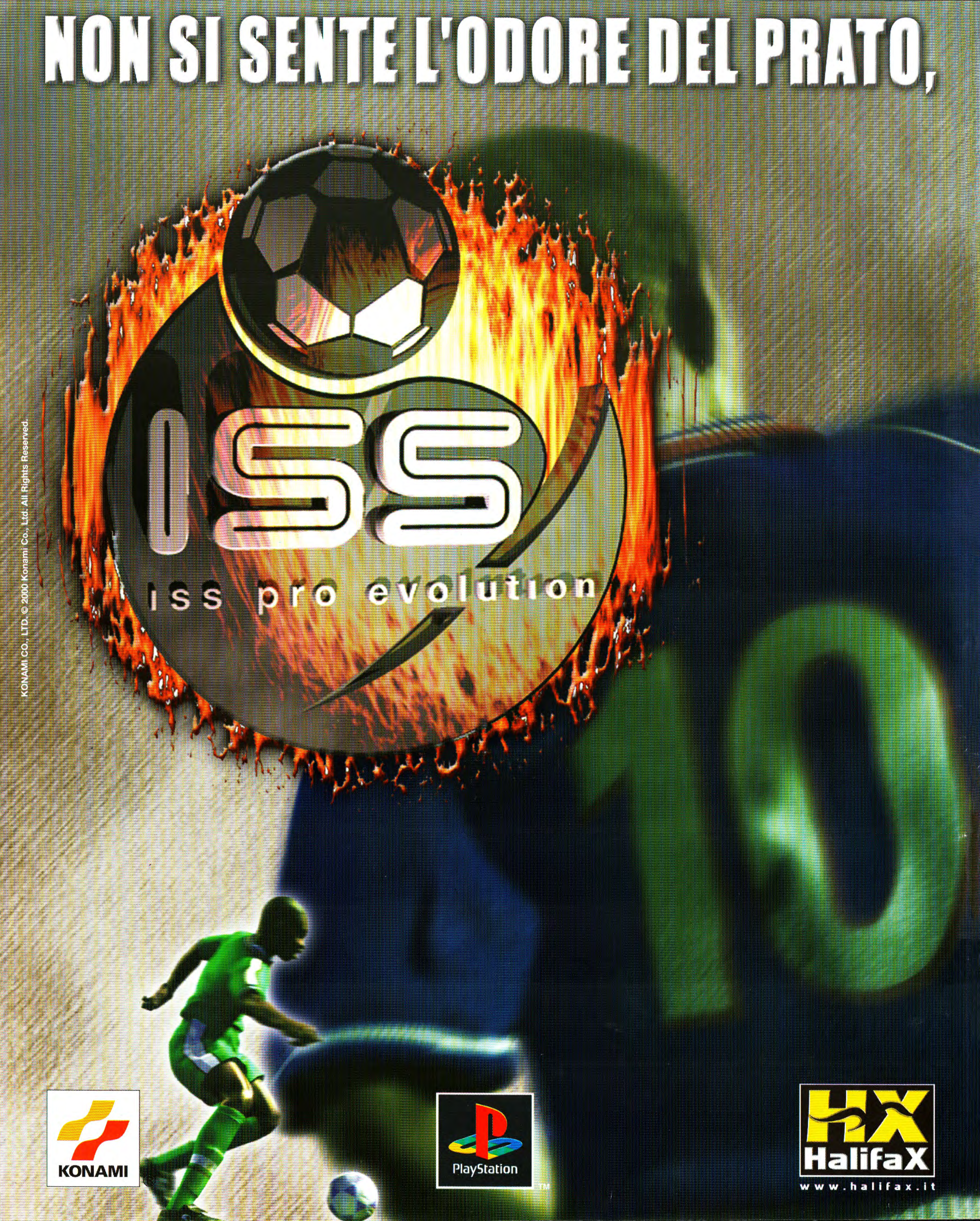


Pubblicazione Mensile - SPED. ABB. POST. COMMA 26, ART.2, LEGGE 549-28/12/95 - PUBB. 45% - MI

RECENSIONI DI RESIDENT EVIL NEMESIS • F1 WORLD GP • THRASHER • KO KINGS 2000 • NBA PRO '99 • ACTION MAN • NASCAR 2000 • NBA SHOWTIME • SPACE DEBRIS • WORMS PINBALL • THE DUKES OF HAZZARD • EXPENDABLE: MILLENNIUM SOLDIERS • NHL LIVE 2000 • MARVEL VS CAPCOM • NEXT TETRIS • AIRONAUTS • XENA WARRIOR PRINCESS • WCW MAYHEM • FA PREMIER SM 2000 • NBA LIVE 2000 • SUPERCROSS 2000 • JURASSIC PARK WARPATH • ROADSTER • SHADOW MADNESS

... E SOLUZIONE DI DINO CRISIS

ISSN 1127-6967
00002>
9 771127 696605


NON SI SENTE L'ODORE DEL PRATO,
ISS
iss pro evolution
KONAMI CO., LTD. © 2000 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.
10
KONAMI
PlayStation
HX
HalifaX
www.halifax.it

MA CI STIAMO LAVORANDO...



FINO A QUESTO MOMENTO, IL MIGLIOR GIOCO DI CALCIO IN CIRCOLAZIONE... INCREDIBILMENTE COMPLETO E PRIVO DI DIFETTI !
95%
CONSOLEMANIA

IL RE INCONTRASTATO DELLE SIMULAZIONI CALCISTICHE PER PLAYSTATION È TORNATO. E DOPO QUEST'ENNESIMA DIMOSTRAZIONE DI FORZA, IL SUO TRONO APPARE ANCORA PIÙ SALDO...
94%
SUPER CONSOLE PLAYSTATION



IL NOME DI ISS PRO È ENTRATO NELLA LEGGENDA NELL'AMBITO DELLE SIMULAZIONI CALCISTICHE, GRAZIE ALLA SUA IMMENSA GIOCABILITÀ E AL DIVERTIMENTO CHE SE NE TRAE GIOCANDO.
UFFICIALE PLAYSTATION MAGAZINE



completamente in ITALIANO



Sommario

Planet PlayStation Menu

Planet Game

Gran Turismo 2	**12**
Medal Of Honor	18
24 Ore di Le Mans	**22**
Discworld Noir	26

Prova Planet

F1 World Grand Prix	**30**
Thrasher	32
NBA Pro '99	**34**
Knockout Kings 2000	36
Millennium Soldier Expendable	**40**
FA Premier Soccer Manager 2000	42
NBA Showtime	**44**
Shadow Madness	45
Nascar 2000	**46**
Marvel Vs Capcom	51
NBA Live 2000	**52**
Jurassic Warpath	54
Space Invaders	**56**
Supercross 2000	57
Action Man	**58**
Next Tetris	59
WCW Mayhem	**60**
Xena, Warrior Princess	61
Roadsters	**62**
Space Debris	64
Worms Pinball	**65**
Aironauts	66
NHL Face Off 2000	**67**

Import

Resident Evil Nemesis	**68**
Runabout 2	70
Everybody's Golf	**72**
The Dukes of Hazzard	73

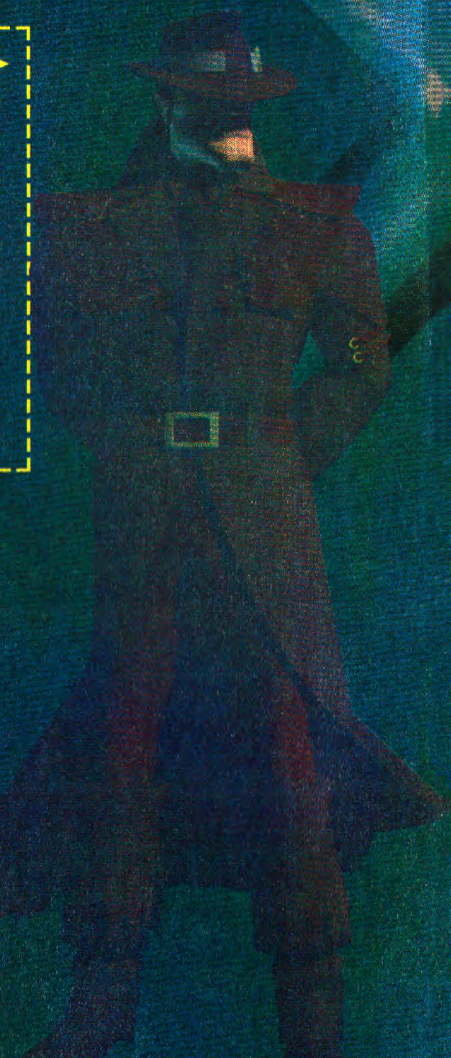
Area Soluzioni

Dino Crisis	80

Rubriche

Games Wanted	**88**
Hardware	76
News	**8**
Pitonate	6
Planet Cheat	**78**
PSX 2000	74
Tutti i giochi	**94**

Aggirarsi nella notte alla ricerca di un indizio. Vivere sul filo del rasoio ispirandosi a Humphrey Bogart. Indossare un lungo impermeabile anche quando ci sono 40 gradi all'ombra. È ***Discworld Noir****.*



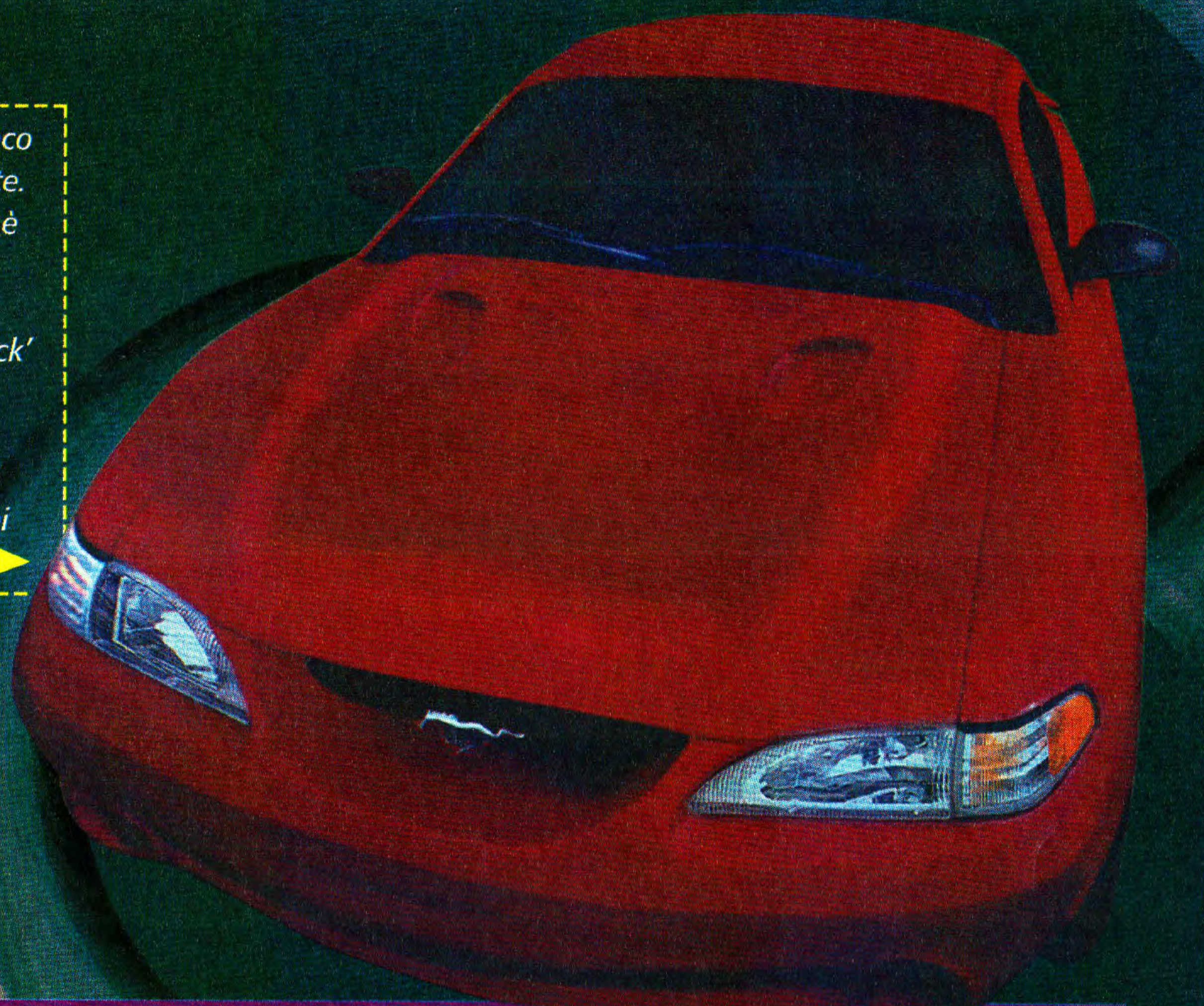
Se non ne potete più di corse nella giungla, di sfrenate battaglie tra semafori e incroci; se sognate una bella gara in pista, con mostruosi bolidi ricchi di cavalli e potenza, allora prendetevi una giornata libera per giocare alla ***24 Ore di Le Mans****.*



L'OSS, il servizio segreto strategico dell'esercito americano, ti ha affidato una missione: sopravvivere nell'inferno tedesco della Seconda Guerra Mondiale. L'obiettivo è guadagnare la ***Medal of Honor*** *del Congresso. Siete pronti.*



Le regole del gioco sono state riscritte. E il nuovo verbo è contenuto in un affascinante dischetto 'all black' intitolato ***Gran Turismo 2****. Volete forse farvi scappare il re dei racing 2000?*



LEGENDA

S	- su	**Q**	- quadrato
G	- giù	**C**	- cerchio
Dx	- destra	**X**	- tasto x
Sx	- sinistra	**R1**	- tasto funzione destra sopra
S1	- diagonale in alto a sinistra	**R2**	- tasto funzione destra sotto
S2	- diagonale in basso a sinistra	**L1**	- tasto funzione sinistra sopra
D1	- diagonale in alto a destra	**L2**	- tasto funzione sinistra sotto
D2	- diagonale in basso a destra	**N**	- neutro, nessun tasto premuto
T	- triangolo		

ARCADE
AVVENTURA
AVVENTURA PUNTA E CLICCA
AZIONE
GIOCHI DI RUOLO
PICCHIADURO
PLATFORM
PUZZLE
RACING
SIMULAZIONI VARIE
SIMULAZIONE SPORTIVA
SPARATUTTO
STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Da tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del 18/11/1998

R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE:
Media Group Srl - Via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/43980182 fax 02/43980181

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Claudio Somazzi

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica:
Paola Lagala, Ivan Piazza, Michela Rolandi

Team Editoriale:
Riccardo Abbate, Laura Colombo, Alfredo Delmonaco, Massimo Losa, Giampaolo Moraschi, Andrea Nicosia, Alessandro Peretti, Christian Pettini, Lucio Prosperi, Alessandro 'Pitone' Seccafieno

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo (MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO
Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/579621 r.a.
fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani

EDITORE
R.C.S. Libri S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Gianni Vallardi

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

© RCS Libri

Per informazioni, richiesta cheats, consigli e tutto il resto scrivete a...
INDIRIZZO FAX:
Planet PlayStation 02/43980181
INDIRIZZO E-MAIL:
playstation@planet.it



Il rischio di trasformare in lavoro il proprio hobby è quello di dare per scontato tutto quanto di buono e divertente l'hobby possa offrire. Lo dice il ragionamento stesso. Certo, lamentarsi della situazione sarebbe da folli: lavorare e guadagnarsi da vivere in un campo divertente come quello dei videogiochi è un privilegio assoluto. Eppure, ogni tanto ci si dimentica delle proprie "radici" e si incomincia a guardare la pila di giochi sullo scaffale (... una montagnetta per il cui possesso ci sarebbe gente disposta a fare piccole stragi...) con quel tocco di immeritato snobismo. Per fortuna, gli eventi congiurano per darti le necessarie scosse e riportarti alla giusta realtà.
Ora, si sa che non c'è vacanza senza PlayStation. Hanno persino inventato l'agile borsa da viaggio... Basta che ci sia una presa di corrente e un televisore, e qualunque luogo diventa teatro di interminabili sfide. Figuriamoci, sembra che le vacanze le abbiano inventate apposta... E quando mai trovi, durante l'anno, il tempo per giocare così a lungo? Le vacanze di Natale rappresentano il culmine. Mangiate pantagrueliche, digestione lentissima, immobilità assoluta e unico sforzo possibile quello di agitare i polpastrelli. Anche in vacanza, però, incalzano i nemici. Mogli e parenti che non amano la Play e trovano mille programmi alternativi. I coabitanti che non tollerano che l'unico televisore sia occupato dai "giochini". Le splendide giornate di sole che ti urlano di uscire, caricare gli sci in spalla e salire sui monti. Insomma, anche in vacanza l'idillio dura poco. Finché non interviene la giustizia divina. Una, due, tre giornate di tremenda tempesta. Vento a 200 chilometri all'ora, due metri di neve, temperature polari, alberi sradicati, la funivia che si rompe, la macchina sepolta con la batteria defunta. Bloccati in casa. Chiusi ermeticamente. Unico sollazzo a disposizione, la PlayStation. E via a sessioni interminabili di Cool Boarders. Non possiamo farlo veramente, lo facciamo virtualmente! Esaurite le energie sulla tavola, si passa alle macchine. F.1 non manca mai nel porta-CD vacanziero. Piccola pausa pranzo (... giusto una cofanina di carbonara, siamo o non siamo in montagna?) e poi giù FIFA di brutto. Si inizia giocandosi un mille a partita, si finisce con interi patrimoni che passano di mano. Il più forte del nostro gruppo incassa e medita di quotarsi in Borsa. Finiti i soldi, si collega la pistola per una buona sessione 'defatigante' di Die Hard. Vecchiotto, ma intramontabile. Piano piano esauriamo tutta la hit-parade dei giochi più famosi. Restano da provare quei preziosi CD contenenti i giochi ricevuti in anteprima. È il momento in cui il vostro direttore fa la figura del gran figo. Gli amici ansimanti aspettano il nuovo verbo, cercando di non ascoltare la solita tiritera del "E questo gioco, mi raccomando, voi non l'avete mai visto o sentito, è un'esclusiva assoluta...". Nel mazzo cose buone e prevedibili, alcune boiate inutili e una strepitosa sorpresa. Confesso: lo abbiamo messo in macchina per ultimo, con lo scetticismo di chi è convinto di avere a che fare con un giochino e nulla più. E poi la boxe non è tanto divertente. E il precedente episodio lo avevano pompato da morire e non era un granché. Knockout Kings 2000 ci ha invece conquistato (noi intesi come il gruppo di sequestrati in casa...): grande fluidità, realismo, varietà di mosse e combattimenti dal ritmo incalzante, sfide da affrontare non solo con violenza ma anche con intelligenza, rigore storico assoluto. Insomma, un gran bel gioco, diventato subito il menu fisso della giornata. Tre giorni di tempesta hanno curato tutto lo snobismo residuo. Ero tornato solo ed esclusivamente un giocatore, innamorato follemente di Knockout Kings. Ho letto con piacere la recensione di Delmonaco e soprattutto raccolto la sua pesantissima sfida personale per un match all'ultimo sangue. Io Mohammed Alì, lui Larry Holmes. Non più direttore contro redattore. Non per lavoro. Ma solo ed esclusivamente per divertimento. Per sfida. Per gioco.
È proprio vero quello che dicono. Non bisogna, MAI, sottovalutare la potenza di PlayStation!

Roy Zinsenheim



SURF AND DANCE!
Preferisci le piste innevate sulle quali lanciarti con lo snowboard o le tracce dei cd dei più famosi musicisti che appaiono su MTV? Finalmente avrai la possibilità di avere tutto questo fra le tue mani. MTV Snowboarding infatti, oltre a essere una divertentissima simulazione dello sport invernale più spettacolare, comprende le musiche originali di alcuni fra i più famosi artisti, come FEAR FACTORY, FACE TO FACE, PULLEY e molti altri.
adv: info@graphimage.it
PlayStation
PAL
FEATURING MUSIC BY
radical
THQ
MTV MUSIC TELEVISION
SPORTS
SNOWBOARDING
PlayStation
THQ
www.thq.co.uk
MTV Sports: Snowboarding - Game and Software © 1999 Radical Entertainment, Ltd. "MTV Sports" names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. "MTV: Music Television" name, trademark and logo and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Snowboarding is a trademark of THQ Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc. MTV Sports exclusively licensed to THQ Inc. The THQ logo and THQ are trademarks of THQ Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved.
Distribuito da
3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI
venite a trovarci sul nuovo sito
www.3dplanet.it
3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

Le piton@te

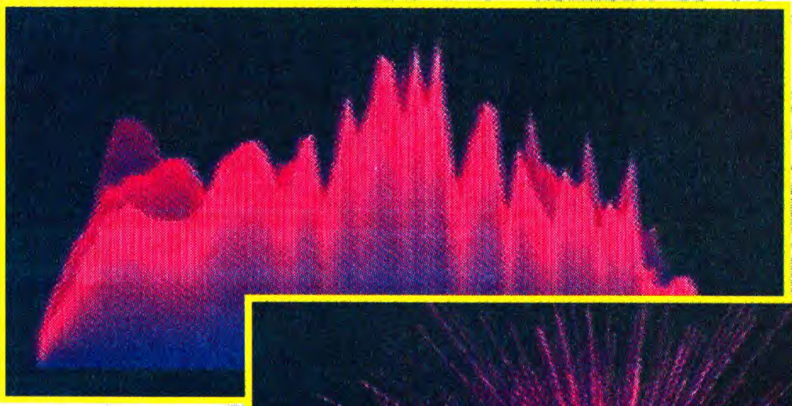
A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

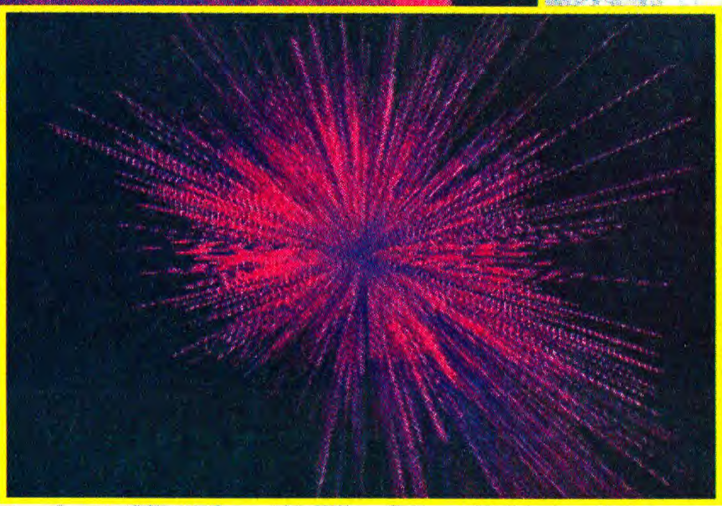
3, 2, 1... CONTATTO!

Prima che ve lo chiediate: il concorso Exxxposed NON è finito. A causa dell'overflow di lettere ricevute in questo periodo, la sezione dedicata alle risposte è stata allungata e corredata di un nuovo spazio dedicato a lettere particolari. Lunghe, provocatorie, critiche, o quant'altro vi sproni a pensare, ragionare, dibattere e scriverci nuovamente. Non temete, comunque: le rotonde sosia di Lara torneranno ben presto! Nel frattempo, tenete d'occhio la nuova sezione dedicata ai consigli di Villa Bojungles! Nota: per questa edizione delle Pitonate, mi sono fatto forte dell'aiuto di un consociato della Famiglia che però preferisce rimanere nell'anonimato. Lo ringraziamo ugualmente usando lo pseudonimo con il quale è conosciuto nel pavese: GRAZIE, CULO DI TUONO!

QUICK START - IN BREVE...

Torna **Antonio Borriello** da **Torre del Greco (NA)**. Continua ad analizzare i giochi come fai e vedrai che diventerai un vero esperto; per quanto riguarda le fine di Winning Eleven 4, Jack della Famiglia Bojungles potrebbe esserti d'aiuto; purtroppo è troppo impegnato a imparare l'arte dello snowboard e del 'sukio' (ricordi Wip3out?). Comunque ti manda a dire che si fa tutto con L1 e i tasti direzionali. **Eciocia** da Libero (it) ci ritiene responsabili dei problemi con la sua ragazza e con sua madre: ricordati che non c'è niente di peggio di una donna gelosa di un joystick (e se non lo so io...). Non è colpa nostra se a volte trascuri la tua igiene personale. Comunque, tranquillo: capita anche a me. "Esigi" un aiutino? Vai dallo psicologo! **Marco Moretti** scrive da Sondrio (SO). Per caso vai a Bormio? Marco è uno dei pazzi fanatici facenti parte della categoria incriminata per lo scandalo delle 'Patenti d'Oro' di GT. Assegna poi dei voti a tutte le rubriche, dicendo che il confronto migliora la qualità: vero, ma è la CONOSCENZA che si acquisisce attraverso il CONFRONTO. Grazie per il 9 alle Pitonate, comunque; la mia penna è magica? Non solo... La tua proposta di indire un concorso per il sosia di Snake mi fa però dubitare della tua mascolinità... Le News sono sintetiche per definizione: sennò che news sarebbero?! La data di uscita di Fear Factor mi è ancora ignota, mentre per Driver 2 e Syphon Filter 2 ti rimando, per l'appunto, alle News di questo mese... Riporto la tua ultima domanda: "Pitone, perché non ti fanno direttore?". Semplice: perché all'aperitivo non ordino analcolici! Il signor **Francesco Talone** da Napoli ci manda le foto dello schermo della sua televisione con i record di GT: patenti d'oro in tutte le categorie e un 476 km/h con una Supra RZ del '95 usata e modificata. Bravo! Anche noi siamo d'accordo nel giudicare GT il dio dei simulatori di guida, anche se il dio Orgot della Palude ci ha ordinato di giocare a WE4. Il signor Talone è padre di famiglia ed era un pilota di ECLIPSE nei mitici anni '60; i record li ha ottenuti con i figli Gino e Peppe Talone (cugini di Silvesters Talone). **Tommaso Sannino** da San Giorgio a Cremano (NA) scrive addirittura a macchina (GRANDISSIMO!) e vuole sapere perché mi hanno dato da recensire Tomb Raider IV ben conoscendo la mia avversione per la saga lariana (non di Como!). Perché, stranamente, riesco a essere obbiettivo. È giusto farmi parlare di TR? Non lo so, ma almeno la punteggiatura la metto. Inoltre, pensava che avessero migliorato il comparto grafico che invece è rimasto, secondo lui, uguale. Tommaso, troppo non si può fare per la grafica, sei sempre su una console a 32 bit! Lasciati dire comunque che la tua lettera è scorrevole come un libro di filosofia. Non ne verrebbero fuori neanche Antiseri e Reale (quelli del libro di filosofia "La Filosofia Nel Suo Sviluppo Storico", un libro che ti fa piangere prima ancora di aprirlo). **Stefano 84** da Nave (BS) scrive a mano, ma tutta la Famiglia Bojungles pensava fosse una femmina a causa della calligrafia tondeggiante, tipica delle ragazze. Star Wars: Episode I – La minaccia Fantasma non è stato mai recensito?! Ascolta: abbiamo fatto uno special su tre pagine a giugno e una guida/recensione/special di cinque pagine sul numero di settembre con tanto di voto (totale OTTO pagine). Cosa vuoi di più? Le anteprime sono all'osso proprio perché sono anteprime e le soluzioni... beh, occupano lo spazio necessario: non è che ti posso anche mettere quelle della Settimana Enigmistica! Pettini ha dato voti alti a KKND e WWF Attitude (che non è un gioco di caccia) perché li riteneva meritevoli: ma se ti fermi a guardare il voto senza leggere la recensione, sei un povero di spirito. Infine non so se sulla PSX2 gireranno CD masterizzati: ma perché lo vuoi sapere? Vuoi un poster di Lara nuda? COMPRA PLAYBOY! Torna alla carica il **Gabe Fan** da Napoli: MA QUANTI ANNI HAI!? La storia del Lara Fan è ormai... storia! A proposito delle VR Mission di Metal Gear Solid, sappi questo: in due, qui a Villa Bojungles, si sono messi a fare le missioni sull'utilizzo delle bombe (a mano e non). Arrivati alla 34esima missione senza salvare, l'impianto elettrico è andato in corto e loro non si sono salvati. 'Attuocuggino' non legge i giornali ma dice di saperne più di te che li leggi? Come puoi tappargli la bocca? Con un Planet Playstation arrotolato! Toglici una curiosità: chi è Gennaro S.? **Mario Degani** da Cormano (il paese del 'Jack Fan Club'!) vuole le soluzioni del gioco Exumed: ma scusa, non è uno sparatutto? La soluzione te la do io: spara! **Nunzio Cascone** da Santa Maria la Carità (NA) è bloccato nella casa imperiale davanti a un orologio in Cina. La soluzione te la fornisce Max 'Robin Hood' Losa: scappa dalla Cina, torna al Santuario di Santa Maria della Carità, bevi un litro di acqua santa e torna all'orologio: qualcosa si sbloccherà. **Stefano 68** da Busto Arsizio (VA) - conosci mica una tipa che va sempre in Val d'Aosta e ha un grosso culone? – ha dei problemi con 'costui gioco', che poi sarebbe Soul Reaver. E' bloccato al campanile e possiede la mietitrice d'anime e il primo glifo (li hai presi in Sempione?). Non riesce neanche a inserire i codici: per forza, sono sbagliati! Scusa l'ironia, ma si riferivano a una beta: errore nostro. **Jonathan Tomassini**, il disegnatore, ringrazia per i bozzetti pubblicati e vuole fare delle caricature dei recensori da mettere al posto dei nomi. Io penso che le nostre facce 'nature' basterebbero per far ridere tutti, senza bisogno di caricaturarle. Io non ho mai pubblicato il tatuaggio di serpente sul tuo polso sinistro! **Alessandro Scipioni** manda una mail con Beavis & Butthead come sfondo e la musica dei Sinson come sotto-fondo: grande! Un gioco sui gialli Sinson, forse lo trovi in Bonola. I giochi giapponesi e americani non li pubblicano in Europa perché sono giapponesi e americani; Holli e Banji non lo recensiamo perché è illegale. Dalle tue allocuzioni verbali, mi sembra di notare che hai un po' di congiuntivite: prova a usare il collirio, Iridina o Alfa 2, indifferentemente; ricorda solo che l'Iridina ha messo in commercio la bottiglia di lusso del millennio. **Igor Saotti** da Brescia, detto Frigor, vuole sapere come trovare le GF dall'undicesima all'ultima: sempre in Sempione, oppure allo Zip dopo le 9 del mattino; chiedi di Oscar che lui lo sa. Oppure prova al Plastique dove, magari, trovi anche la Tecla. Grazie a **Francesco Aiolfi** da Rivolta d'Adda (MI) che legge per prima cosa le Pitonate (forse perché sono all'inizio?). Vuole le soluzioni di Tomb Raider IV, anzi le esige! Voglio, voglio voglio! Ma lo sai che l'erba voglio non cresce neanche nel giardino di Bob Marley? Sii paziente e sarai accontentato. Comunque è Planet PlayStation, non Playstation Planet. Meno male che sei un nostro fan... **Eugenio De Leonardis** ha, guarda caso, smarrito i libretti di istruzioni di FIFA 2000 e This Is Football; vorrebbe gli schemini dei colpi, delle mosse speciali ecc.... Mmmm, chissà com'è, ma la cosa mi puzza (come dice una mia amica). Inizia ora una serie di messaggi spediti con i telefoni cellulari, quindi tutti molto stringati. **Claudio Galelli** da Soresina vuole l'arretrato del numero 3 di Planet: te lo vende Agnus a 50 bolle! Scherzi a parte: se apri il giornale e leggi di fianco al sommario, ci sono una decina di righe su come e dove richiedere gli arretrati. Uno che neanche si firma, fornendo solo un pericolosissimo numero di telefono, vuole sapere "...cosa significa massimizzare e come si fa nei trucchi di Diablo". Dal Nuovo Zingarelli: Raro. Rendere massimo, portare al massimo. Dal Nuovo Giacomizio: per massimizzare, premere dieci volte R1 il più velocemente possibile. **Patrick**, da un cellulare Omnitel, mi chiede aiuto per aprire la porta del DDK L: SORPRESA! Le soluzioni sono in questo numero! Un altro





PITON@TE

Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

folle Tim-dipendente mi dice: "Non riesco a completare un livello di Syphon Filter e le cheats non vanno. Mi aiutate?". Ma dico io: che razza di domanda è?! Quale livello?! Comunque, se vai in edicola troverai un pratico manoscritto della serie Guida PlayStation con le soluzioni e le strategie di Syphon Filter; siccome l'ha scritto Delmonaco, è stata ribattezzata Giuda Playstation. **Mario de Marco** manda una foto, ma non per il concorso EXXXPOSED; si tratta di una topona nuda che, se la memoria non mi inganna, è una donna. Dovrebbe essere Donna d'Errico, ma potrei sbagliarmi. La domanda la faccio io: perché mi hai mandato un file audio de La Flaca? Sai quanto ci ho messo per scaricarlo? **Alessandro 'El Burro' Burasca**, nipote di Gian, vorrebbe una classifica dei migliori giochi di sempre. Perché?
A chattare non sono buono, anche se ho un PC; sai, lo uso solo per lavorare e vedere le donne nude…
Le foto dell'Allegra Famiglia Bojungles le vedrai probabilmente quando faremo il mega servizio PlayStation 2 Unrevealed, cioè quando presenteremo la nuova Dea Nera. Bene, nella posta di quel numero dovresti trovare Bojungles Unleashed, un servizio analogo.
E anche 'sta volta è andata!

DILUNGHIAMOCI OLTREMODO...

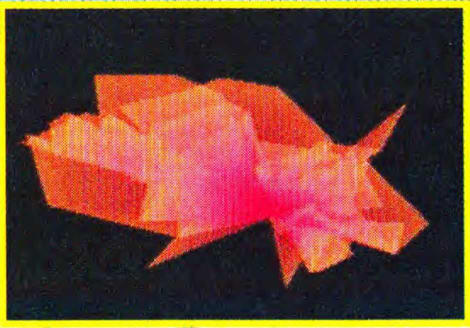
Inauguriamo quest'oggi una sezione dedicata a quelle lettere che necessitano risposte più estese di quelle che si possono dare nel Quickstart. Si tratta spesso di letteroni polemici o comunque molto dettagliati, in grado di innescare polemiche o comunque dibattiti. È quindi giusto che tutti le possano leggere nella loro integrità



(sgrammaticature varie comprese...). I tempi tecnici di lavorazione e lo spazio concessomi mi costringono pubblicare una o due lettere per volta; va da sé, quindi, che alcune di esse potrebbero slittare di qualche mese. Non prendetevela per questo, e soprattutto non datemi del cagasotto come ha fatto qualcuno perché non ha visto prontamente pubblicate le sue accuse. Con calma!
Ci sarà tempo per tutto.

*Cara redazione di Planet Playstation, mi rivolgo specialmente a Pitone, il caro tipo che cura la sezione della posta; ti voglio fare una domanda: **"Non è che ti sei montato la chepo!?"**. Posso capire che tu sia spiritoso, posso capire che sei mitico, er meio, ma che intitolate la posta col suo soprannome non lo accetto. E non lo accetto, perché mi sembra una discriminazione verso gli altri redattori che di certo non sono meno bravi di te.*
*E penso a quel povero Pettini che segue la tua strada e magari un giorno ci saranno **le Pettinate** (BHUUUU). Ora non critico tutto però vorrei che ci fosse più collaborazione da parte degli altri redattori, per lo meno qualche intervento tra parentesi. Oltretutto la sbagli anche, infatti ci sono un paio di cosette da dire: 1) tu dici che non si chiedono cheats, però nel sommario, in basso a destra, dove c'è l'indirizzo, c'è scritto "Per informazioni, RICHIESTA CHEATS, consigli e tutto il resto…" e allora com'è che dici che non si possono chiedere? 2) Nel numero 12 un ragazzo ti ha chiesto le cheats di Metal Gear Solid e tu gli hai risposto che non esistevano, però se ti fossi informato sapresti che ci sono i codici Gameshark, per esempio io ho questi: *#@§°°@*, bla bla bla…. E molti altri.*
Ora che ti ho criticato, sputtanato e chi più ne ha, più ne metta, ti faccio un paio di domande: 1) mi dai i codici per la versione PAL di FFVII (per X-Plorer)?
2) Cosa significa TBA nella sezione news?
3) Perché non mettete una foto di ogni redattore con relativa scheda? E qui finisce la mia critica a fin di bene, mi raccomando di non sbagliare più perché l'occchio vigile di Dario non perdona (e non sono quel Dario 'Zero'). GOOD DYE BOIZ
PS So che avete i @°]@!? Pieni di me, però perpiacere pubblicatemi, o almeno rispondetemi via e-mail all'indirizzo blablablaattinpuntoit.

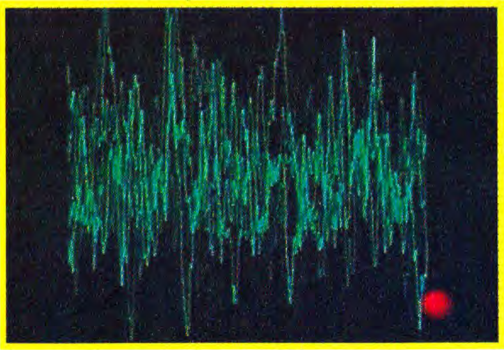
Caro Gilberto d'Ignazio Pulpito, intanto non so cosa sia la chepo, posso solo supporre che tu intenda la testa. TU dici: "No, io non ci sto! Qui è ora DA finirla!". TU non lo accetti. Ma se vuoi, ti accettiamo noi. Il fatto è molto semplice: visto che gli altri redattori sono molto più bravi di me, hanno molto più lavoro da fare. Conseguentemente, io non ho praticamente nulla su cui lavorare e allora le alte sfere hanno detto: "Facciamogli fare la posta, almeno lo paghiamo per qualcosa". Capito com'è la storia? Le Pettinate le trovi al **Victoria**, mentre per il gel passa da **Agnus**. Ma veniamo alle cose importanti: faccio riferimento ai punti 1 e 2. Non è che le cheats non si possono chiedere, è che la mia è la rubrica della posta. Come ben sai, ho le cheats piuttosto in odio e che queste mi 'invadano' lo spazio in cui mi interfaccio con voi, non fa altro che aumentare la mia idiosincrasia. Ma analizziamo più a fondo una cheat: trattasi, se non sbaglio, di combinazione di tasti da eseguire sul pad per attivare qualche trucco. La particolarità di una cheat è che **TUTTI** i possessori del solo gioco e console la possono attivare. Questo significa, se non fosse chiaro, che le cheat non prevedono l'utilizzo di alcun device esterno, tanto meno quelle **PORCHERIE** di X-Plorer, Gameshark e altro. I codici che hai fornito non li pubblico perché, da questo numero in poi, abbiamo deciso di abolire tutti i codici per Gameshark e X-Plorer. Questo perché, anche se qualcuno le usa a fin di bene



(vite infinite ecc.), troppo spesso questi aggeggi significano una sola cosa: pirateria. Che, come sai, è illegale. Unico impeto d'orgoglio: non mi sento assolutamente sputtanato da uno che usa Gameshark. Prova ora a immaginare perché non ti do i codici che hai chiesto!.. Se leggessi più spesso la posta, anche quando non ci scrivi niente, sapresti quello che ho detto più volte: **TBA** è l'acronimo di To Be Announced, cioè data da destinarsi. O da confermarsi, come preferisci. Per le foto dei redattori: potremmo farne delle riduzioni da mettere nella cartina interna delle cicles (le Fitent) che poi trovi dalla Lina o da un alimentari ugualmente fornito. Eh?! Che ne dici? Scherzi a parte, non le mettiamo perché siamo tutti già abbastanza egocentrici ed esibizionisti. Senza contare che il fascino del mistero avvolgerà le nostre vere identità, conferendoci quell'aura romantica che ci permetterà di avere molte più donne di quanto abbiamo adesso. Cioè ZERO. Temendo il tuo occhio vigile (miiii!! La paura fa 90!!), io e la Famiglia Bojungles ricambiamo il tuo augurio di GOOD DYE (ci tocchiamo) e, all'uopo, allego testimonianaza di amici miei. Grazie. A proposito: ma che fine ha fatto QUEL Dario 'Zero' De Leonardis?

BOJUNGLES CHRONICLES

Le cose sono andate così: l'Allegra Famiglia Bojungles era impegnata in una sessione prolungata di **Rollcage Stage II**, quando decise di prendersi una pausa. Decisi di mettere un po' di musica e inserii un cd audio nella Dea Grigia, lasciando poi il pad sul divano. Fu allora che un membro femminile della Famiglia (Alessandra B.) decise di appoggiare con leggiadria il suo dolce peso sul divano. Per la legge dei grandi numeri e delle grandi teglie di pantaloni, il suo culone centrò in pieno il pad, premendo tra gli altri tasti, anche Select. Fu così che il miracolo si rivelò agli occhi degli astanti: sullo schermo cominciarono a comparire immagini colorate, psichedeliche, che si fondevano le une dentro le altre in un caledoscopio scintillante multicromatico.
Tutti rimasero attoni(Hawk)ti di fronte a tale meraviglia. Dopo un istante di smarrimento, ci fu una furiosa corsa al pad per controllare cosa diavolo stava succedendo. Fu così che scoprimmo un'altra meraviglia della Dea Grigia: premendo i Quattro Tasti dell'Apocalisse e la croce direzionale, i disegni cambiavano di colore, forma e intensità, muovendosi sempre al ritmo della musica.
Pensate alle potenzialità di un'arma del genere: una festa in casa, musica diffusa. Invece di far andare lo stereo, inserite il cd audio nella PlayStation, accendete la tele e lasciate che le immagini scorrano, ravvivando la festa anche visivamente.
Unica controindicazione: se qualcuno alla festa 'abusa', potreste ritrovarlo incollato allo schermo con un'espressione vacua, come se fosse a



uno di quegli happening degli anni '60 dove proiettavano proprio luci e colori....

PITON@TE



A cura di Christian Pettini

Le News di questo mese riportano tutti i giochi al cui sviluppo le software house non hanno dato precedenza... per ora. Ma sono tutti gioconi: Syphon Filter 2, Vagrant Story, Hydro Thunder, il nuovo Need for Speed... Spero che abbiate vinto qualche dollaro con la tombola o con il mercante in fiera, così potrete comprare i capolavori di cui vi sto per parlare.

NASCAR RUMBLE

Genere: Racing
Casa: Electronic Arts
Data di uscita: Marzo 2000

Mamma EA non si smentisce mai! Non è contenta se non getta sul mercato tanti prodotti da oscurare la concorrenza; proprio nel senso che, sugli scaffali dei negozi, i giochi delle altre softhouse non si notano, nascosti come sono dai CD made by **Electronic Arts**! Tuttavia, sbaglia chi crede in un **NASCAR edizione 2000** (recensito su queste pagine) ed è destinato a fallire (per fortuna!) anche chi crede che le serie EA di maggior successo, in questo millennio, conosceranno release scadenzate non annualmente ma mensilmente: no, ragazzi, niente NASCAR Febbraio 2000, NASCAR Marzo 2000, NASCAR Aprile 2000... Semplicemente, Electronic Arts ha deciso di agganciare un racing sporco a una delle sue serie motoristiche. **Nascar Rumble** è un racing in stile **San Francisco Rush** (rabbrividiamo al pensiero





che, oltre alla logica, venga replicata la qualità...), veloce e casinaro, dove la tecnica di guida passa in secondo piano. Le ambientazioni saranno le più varie (città, spiagge, deserti, sterrati, boschi), e daranno vita a (si dice) **21** tracciati. Le vetture saranno quasi **trenta**, diverse nel modello e nel colore, seppur arricchite dalle decalcomanie ufficiali **Nascar**. Una licenza finalmente sfruttata nel modo giusto, insomma!

SYPHON FILTER 2

Genere: Azione per davvero
Casa: 989 Studios
Data di uscita: Marzo 2000

Tutti contenti alla notizia che **Eidetec** sta sviluppando il seguito di **Syphon Filter**, non abbiamo gioito come avremmo voluto perché impegnati a tenere a bada il Pitone che, quando ha saputo che è in sviluppo il seguito del suo gioco preferito, ha cominciato a saltare per mordere il soffitto urlando *"EWCEWWQ!!"*. Vabbè, noi proseguiamo. Cosa dire? Nuovi gadget (tra cui un arsenale di ben **25** ferri!), **20** livelli densissimi (occuperanno due CD) e... la possibilità di **giocare in due**! Sì, sarà possibile affrontare le missioni in coppia impersonando **Lian**, un nuovo personaggio che accompagnerà Gabe nelle lunghe missioni che avranno le suggestive ambientazioni che giustamente ci aspettiamo. I 989 specificano che la trama avrà un peso maggiore nell'economia dell'azione e che sequenze non interattive accresceranno il coinvolgimento e la cinematograficità dell'esperienza di gioco.



HYDRO THUNDER

Genere: Racing con i motoscafi
Casa: Midway
Data di uscita: Primavera 2000

La smodata estetica delle versioni PC e Dreamcast ha fatto, di questo **Hydro Thunder**, una leggenda: si tratta di un racing nel quale, come in **Rapid Racer** e **Powerboat Racing**, il controllo è su motoscafi. Lo spettacolo grafico offerto dai chipponi di cui sono dotati il Dreamcast e le schede grafiche per il PC non verrà naturalmente riprodotto, ma rimarranno il feeling



di guida e la ricchezza degli scenari. I **10 tracciati** saranno infatti ricchi di dettagli e scorreranno via veloci e fluidi, godendo di paesaggi davvero intriganti (il Nilo, la Grecia, una New York del futuro, un tracciato intorno a uno spettacolare relitto ecc.). L'opzione **multiplayer** prevede la partecipazione di due giocatori ed è ovviamente garantito il supporto per il **dual shock**.

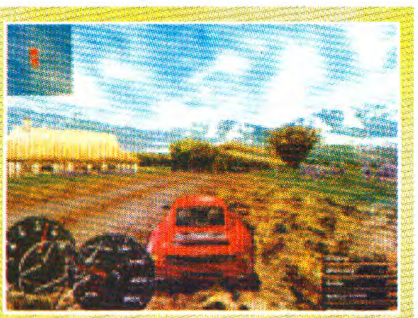
GALERIANS

Genere: Arcade
Casa: Crave Entertainment
Data di uscita: Marzo (in Giappone)

Ascii sta sviluppando un gioco di azione che sfrutta il non-più-nuovo sistema di inquadrature di **Resident Evil**. Sebbene il gioco abbia una impronta decisamente arcade, ben presente nella dinamica di gioco è la trama. Impersonate un ragazzo, **Rio**, dotato di poteri psichici davvero potenti, ed è per questo che, in un misterioso ospedale, siete oggetto di studio. Il fine delle operazioni è la creazione di una razza di esseri superiori (i Galerians) ma voi vi opporrete a questo orrido disegno. I combattimenti saranno intriganti, dal momento che farete uso dei vostri poteri mentali (con la sola imposizione delle vostre mani farete lievitare il pane...) come la telecinesi e la pirocinesi.



NEED FOR SPEED: NO LIMITS





Genere: Racing
Casa: Electronic Arts
Data di uscita: Aprile 2000

Avete ancora bisogno di velocità? Electronic Arts pensa di sì e nei suoi studios sta sviluppando il quinto capitolo della serie **Need for Speed**. Ritorneranno le "cop chase", le sfide con la polizia, che saranno sempre più avvincenti. Alle 500 e passa automobili di Gran Turismo 2, EA risponde con l'offerta in esclusiva di **Ferrari**, **Porsche** e **Lamborghini**; presenta inoltre un'estetica di sicuro impatto. Dal punto di vista del gameplay, è dato ampio spazio alla modalità **career**, grazie alla quale potrete amministrare un pilota: ampio spazio è dato alla gestione del garage, delle finanze e degli upgrade. In pista (si parla di almeno una **dozzina di tracciati**) sarà possibile vedere sulla vettura i danni derivanti dagli incidenti, ma i chioppi non influenzeranno le prestazioni della vettura.

SUMMONER





Genere: Gioco di ruolo
Casa: THQ
Data di uscita: 2000 inoltrato

Il team di sviluppo dei **Volition**, a cui dobbiamo Descent: Freespace (il terzo capitolo, uscito solo su PC), sta lavorando per terminare questo ambizioso gioco di ruolo in cui impersonate **Joseph**, un giovane ragazzo dotato di singolari poteri. Paranormali incontrollabili, of course. A causa della vostra capacità di evocare forze del male, avete involontariamente distrutto la città in cui abitavate e vi siete ritirati in un altro continente. Cinque anni dopo, mossi da una antica profezia, un gruppo di individui sta muovendo verso di voi... Particolarmente curate sembrano essere le **ambientazioni** del gioco, dotate di uno stile molto particolare che viene messo in risalto dall'elevato livello di dettaglio grafico che inquadra l'area di gioco di tre quarti.
I combattimenti saranno in **real time**, ma questa caratteristica, che stona un po' con la cultura GDR, convive con un sistema molto completo di gestione del personaggio e delle sue abilità.

VAGRANT



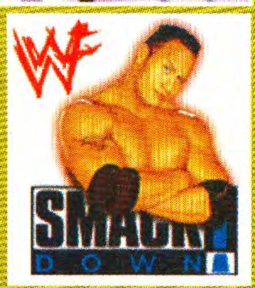


Genere: Adventure
Casa: Squaresoft
Data di uscita: Estate 2000

La Square sta per regalare all'utenza PSX quella che forse è da considerare come la sua più bella avventura. A livello tecnico il gioco è assolutamente incredibile e, grazie a un uso di texture e **fonti di luce** davvero magistrale, gli ambienti sono probabilmente i migliori che abbiamo mai visto girare sulla Dea grigia. Il gioco è un adventure dall'ambientazione **medievale**, ma arricchito da una serie di 'profumi' tecnologici, approccio tipico di Square. L'avventura è molto corta (si parla di **sei ore** di gioco), ma promette di essere molto intensa: siete un uomo che deve recuperare l'onore perduto durante...
Eh no, non ve lo dico: non voglio rovinarvi la sorpresa e il gusto della scoperta! Considerate che il gioco, in occidente, sta per uscire.
La versione europea, ufficialmente annunciata, uscirà però questa estate. Ma potremo fornirvi maggiori dettagli dal momento che i testi della release NTSC sono in inglese.

WWF SMACKDOWN





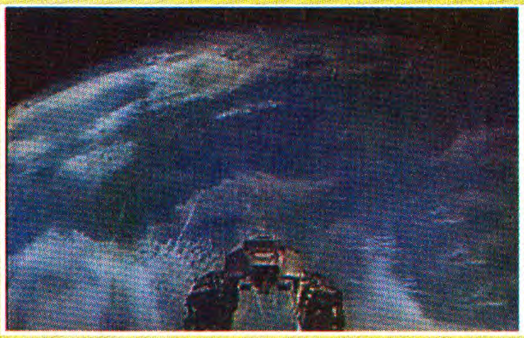
Genere: Wrestling
Casa: THQ
Data di uscita: Marzo 2000

Di giochi di wrestling son pieni gli scaffali ma THQ, dopo aver detto la sua tipo una decina di volte, se ne esce con, giustamente, un altro titolo di wrestling. Questo **Smackdown** si fa forte di un'opzione a **quattro giocatori** e di un aspetto tecnico che merita una nota. Il look degli atleti (ehm...) è pazzesco: si sfiora il fotorealismo per quanto riguarda l'aspetto statico, ma anche la dinamica dei movimenti è studiata nei minimi particolari, e quindi tutti i movimenti sono perfetti e fluidissimi. Un grande dettaglio investe anche gli **stadi**, ricchi di oggetti da usare come armi improprie. Molto fanno anche le luci, implementate in modo assolutamente realistico. Aspettiamo, con non troppa ansia, ma aspettiamo.

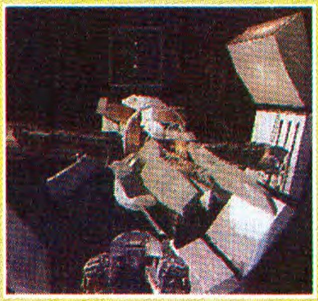
STAR IXIOM

Genere: Shooter
Casa: Namco
Data di uscita: dimmi quando, quando, quando...

Uno shooter vecchia scuola è in arrivo da Namco! Basato sul feeling dei vecchi Galaxian



e Galaga, **Star Ixiom** basa la sua dinamica sulla più banale delle storie: la colonizzazione dello spazio ha portato il genere umano a scontrarsi con popolazioni aliene che certo non sono felicissime di questo fatto. Nei panni di un membro della UGSF, impronunciabile acronimo per **United Galaxy Space Force**, dovete affrontare orde di nemici massicci e inc..zati a bordo dei mezzi futuristici dell'esercito terrestre.



La dinamica è elementare che la capisco pure io; qui siamo di fronte al più classico degli shoot'em up di ambientazione spaziale, arricchito dalla possibilità di giocare in due, da una grafica moderna e dalla compatibilità con i controller analogici.

CLASSIFICA DEI PIÙ VENDUTI

(dati dal 15 dicembre '99 al 20 gennaio 2000)

1 - Tomb Raider Last Revelation



2 - Tarzan



3 - FIFA 2000



4 - Final Fantasy VIII
5 - Tekken 3 platinum
6 - Crash Team Racing
7 - Hercules platinum
8 - Spyro: Gateway to Glimmer
9 - Crash Bandicoot platinum
10 - Dino Crisis
11 - Formula 1 '99
12 - Gran Turismo platinum
13 - Dragon Ball z Battle 22
14 - Topolino platinum
15 - Dragon Ball z Final Bout

Dati forniti da:
• L'Arcobaleno Videogames (Roma)

ISS Pro Evolution Update

DI CHRISTIAN PETTINI

Nessun giocatore di calcio simulato che si rispetti è contento per il ritardo dell'ultima release del capolavoro Konami. ISS Pro non è ancora fra noi e, dopo aver testato la versione orientale, attendiamo con ansia di poterci impossessare della nostra beata fetta di calcio con il pad.

La konami sa come si fanno i giochi di calcio. Abbinare realismo e grafica superiore non è impresa da poco. ▼



Fin dai tempi di **Perfect Eleven**, i giochi di calcio della **Konami** sono stati degli autentici punti di riferimento per questo affascinante genere. Perfect Eleven è la versione orientale per Super Nintendo di **International Superstar Soccer**, che ha dato il via a una dinastia ricordata nella recensione di **Winning Eleven 4** apparsa nel numero di Novembre. Il qui presentato **ISS Pro Evolution** è l'ultimo capitolo di una serie che ha ridefinito gli standard dei giochi di calcio per i sistemi casalinghi.

I GIOCHI DI CALCIO KONAMI NELLA STORIA

Al di là dei fronzoli offerti dai prodotti concorrenti, è la parte giocata di tutti i prodotti calcistici presentati sotto questo marchio che si rivela insuperabile. Per la prima volta in un videogioco di calcio, vengono rispettati tanti importanti parametri che contraddistinguono il calcio vero, e che sarebbero diventati autentici segni distintivi dei prodotti pallonari targati Konami. Per esempio, il tasto del **passaggio** consente la costruzione di azioni corali molto spettacolari.
Il rispetto delle impostazioni tattiche è evidentissimo oltre che realistico, e simile in tutto al movimento che vediamo nei veri stadi di calcio. I tempi delle partite sono replicati molto bene e si ha sempre tutto sotto controllo: il pressing, il contenimento, il contropiede; ma anche il fuorigioco, l'impostazione sulle fasce, la gestione della mezzapunta.



IL REALISMO E LA FEDELTÀ SIMULATIVA HANNO LA PRECEDENZA SU TUTTO

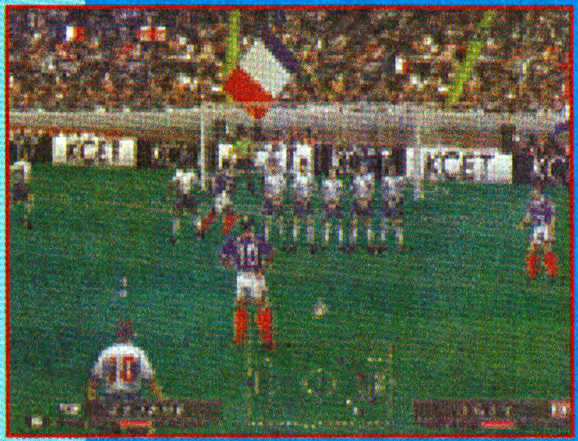
L'ultima fatica della Konami continua nel tentativo di riportare, con quanta più fedeltà possibile, gli aspetti più significativi delle vere partite.
Il perfezionamento del realismo simulativo, questa volta, si basa soprattutto sul miglioramento della **Intelligenza Artificiale**; ciò suona male, considerando quello che sembra il livello medio delle capacità cerebrali dei giocatori in carne e ossa... Le capacità dei **portieri** sono migliorate, ed è ulteriormente limato il difetto che, una volta scoperto come fare gol, si segna a raffica: non esistono sistemi sicuri per perforare la porta avversaria. La varietà delle azioni si avvantaggia della rinnovata Intelligenza Artificiale, e ora le partite sono diverse le une dalle altre, condizionate come sono dai diversi atteggiamenti tattici propri di ogni compagine, oltre che dallo stato di forma dei singoli.
A proposito di singoli, il rispetto dei valori di velocità, precisione al tiro, capacità difensiva ecc. è fedele allo spasimo; e scordatevi che un attaccante veloce venga fermato da un difensore bolso o che un giocatore con i piedi a banana possa pennellare un cross perfetto sulla testa del vostro ariete.



▲ Nel nuovo ISS Pro Evolution le capacità del portiere sono state migliorate sotto tutti i punti di vista: plasticità, efficacia, determinazione nelle uscite.

CALCIATORI POLIGONALI SI MUOVONO CON LA GRAZIA DI NUREYEV

Tanta gioia di sostanza si sposa bene con la **grafica**. La risoluzione soddisfacente di questo ultimo capitolo calcistico Konami presenta le consuete fluidità, costruite tramite figure poligonali bellissime. I **corpi** degli atleti, oltre a essere dotati di caratteristiche fisiche precipue (a partire dalla ricostruzione dei volti), sono perfettamente arrotondati e gli **arti** sono incredibilmente realistici, magari meno dettagliati di quelli di FIFA o UEFA Striker, ma certamente più morbidi, meno spigolosi. Ma, torno a ripetere, la bellezza dei gesti atletici è davvero commovente per continuità dei movimenti e lo spettacolo sportivo offerto dai calciatori poligonali è di ineguagliabile bellezza e, soprattutto, verosimiglianza.



TORNEI, TORNEI, TORNEI

ISS Pro Evolution presenta però una serie di miglioramenti che ne accrescono il valore; riguardano la parte giocata e quella dei cosiddetti 'fronzoli', fatta degli elementi che precedono la partita. Partiamo da questi ultimi. Evolution offre una lunga serie di **tornei** e **leghe**, andando a superare un limite delle versioni precedenti. Ci sono un sacco di tornei, e non manca una ricca fase di



◀ Guardate la definizione grafica di questa schermata, con il portiere che aspetta di rinviare la palla tenendo le mani sul fianco!



customizzazione. A dimostrazione della ricchezza dei tornei, una schermata riassume i risultati ottenuti nelle differenti sfide. Le squadre offerte sono per lo più nazionali ma, per la prima volta in un gioco di calcio Konami, fanno la loro comparsa i team di **club**. Niente campionati nazionali, ovviamente, ma una **superlega** che offre le squadre di club più importanti. Meglio di niente… Ovviamente mancano le licenze e quindi i calciatori, sebbene siano esteticamente simili nella corporatura e nelle fattezze ai corrispettivi in cuoio e ossa, non hanno i loro nomi reali. Ciò che è ovviabile con il più arrapante dei fronzoli: un **editor** che consente di personalizzare qualunque nome.

ERAVAMO QUATTRO AMICI AL PAD, CHE VOLEVANO CAMBIARE IL MODULO

Per quanto riguarda l'accennato arricchimento della fase giocata, due feature si segnalano sulle altre. La prima riguarda la possibilità di



Una delle opzioni migliori del nuovo ISS Pro è la modalità a quattro giocatori. Ottima nel gameplay e ricca di adrenalina allo stato puro. Rischiate di rompere amicizie decennali.

estendere le partite tra giocatori umani a un massimo di **quattro** partecipanti contemporanei: ebbene sì, quel grande accessorio che è il **multitap** permette a tre o quattro amici di giocare insieme, disponendosi a piacimento in una delle due squadre in campo.
La seconda feature mirabile è l'**editor tattico**. Con questo strumento potete modificare la disposizione in campo della vostra squadra. Detto così sembra poco importante, invece arricchisce in modo incredibile lo svolgimento delle partite, nelle quali sperimenterete le vostre strategie; l'intelligente rispetto di ruoli, compiti e posizioni da parte dei vostri calciatori gratificherà i vostri sforzi in tal senso.

IL MASSIMO OLTRE IL MEGLIO, ANZI ANCORA DI PIÙ. MA QUANDO?

Insomma, quest'ultimo parto pallonaro di Konami sembra davvero vincente, in grado di superare la valida concorrenza (al sempre migliore FIFA quest'anno si aggiungono **This is Football** e **UEFA Striker**) grazie al realismo, a Silvia (di esistere), al divertimento, alla sfida, alla varietà, all'intelligenza artificiale, al multiplayer, alla grafica fluidissima, alla possibilità di salvare i replay dei gol più belli, alla giocabilità, a… Certo, un limite a tanta perfezione c'è, ed è costituito dai **tempi lunghi**; quando mai le cose migliori sono facili da ottenere e la loro conquista non richiede tempo? Contrariamente a quello che potreste supporre leggendo la concorrenza (per gli approfondimenti c'è un box), la data di uscita è spostata al mese corrente. La recensione apparirà quindi sul prossimo numero, quando avremo messo le nostre oneste mani sul prodotto finito, quello vero.





Le azioni sono arrivate a un livello emozionale addirittura superiore alle partite vere. E non stiamo esagerando.





IN FACCIA AI MALIGNI E AI SUPERBI IL MIO NOME SCINTILLERÀ

Nella mia vita sono sempre andato per la mia strada, cercando di raggiungere gli obbiettivi che mi ero prefissato senza preoccuparmi delle azioni delle altre persone intorno a me. Anche affrontando il lavoro per Planet PlayStation, non ho mai guardato all'operato delle (tante) riviste concorrenti, sicuro che l'impegno profuso per raggiungere una certa qualità non dovesse esser condizionato dal lavoro dei colleghi di altre testate. Ma questa volta non può essere così. Le più autorevoli riviste concorrenti hanno davvero esagerato, proponendo recensioni dell'europeo ISS Pro Evolution basate su versioni non definitive dello stesso; e infatti sono di una genericità inquietante, direi offensiva. E altrettanto offensivo è cercare di recuperare l'errore di una recensione fatta con colpevole anticipo lamentando ingiustificati ritardi. Ingiustificati un corno: la versione PAL attualmente a disposizione, su cui avremmo dovuto basare anche la nostra recensione, NON È COMPLETA E HA UN BUG. Nell'editoriale del secondo numero di Planet, Roy (il capo della banda) accennava a un lettore che aveva mandato in redazione una e-mail piena di critiche, che aveva ottenuto l'effetto di far acquisire un nuovo elemento allo staff; quel lettore sono io. In quella missiva, accanto a molte critiche, riconobbi una ammirevole onestà dell'operato della redazione, dal momento che tutti i titoli recensiti erano disponibili sugli scaffali.
Questo rispetto nei confronti di voi lettori è un vanto assoluto, di cui Planet è fiera. Capita che arriviamo in ritardo proponendo giochi usciti da tempo ma, se è così, è perché vogliamo testare il medesimo prodotto che potete acquistare nei negozi. Se sono comparse recensioni di titoli non ancora disponibili è stato solo perché le case di distribuzione hanno permesso a noi della redazione di provare i prodotti prima della loro uscita; mi vengono in mente i recenti casi di FIFA 2000 e Tomb Raider 4.
Ma MAI abbiamo imbrogliato nessuno per arrivare primi. Se solo chi è senza peccato può scagliare la prima pietra, ebbene noi di Planet possiamo prendere chiunque a sassate. Perché non abbiamo mai operato inganni offrendo servizi basati su materiale disonesto solo per poter strillare anteprime inutili e fasulle. Io non sopporto le 'questioni morali', ma l'ultima delle cose che posso tollerare è pagare la scorrettezza degli altri.

Casa: **Sony**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **4**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Gran Turismo 2

Planet Voto
95

A favore
- È IL simulatore di guida
- Parco macchine virtualmente infinito
- Modelli di guida di qualità ultraterrena
- Non ho spazio per dire tutto il resto. LEGGETE LA RECENSIONE!

Contro
- In alcuni pochi, piccoli e insignificanti frangenti, la grafica è LEGGERMENTE peggiorata
- A volte è un po' macchinoso entrare ed uscire dalle opzioni, rifare le prove per le patenti...
- Non c'è il clacson

	Voto (1-10)
Grafica	8
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	10
Originalità	8

PLANET GAME

Qualsiasi cosa io dica, sarà totalmente ininfluente: GT2 andrete a comperarlo lo stesso. Nella recensione che segue, potrà anche esserci la formula della fusione fredda o la ricetta per le trippe d'orso fritte nel lardo di uro col miele, ma questo non cambierà nulla.

Gran Turismo 2 è una lunghissima strada, praticamente senza fine, che imboccherete dapprima con una macchina di piccola cilindrata, usata. Lentamente, percorrerete metro dopo metro, miglio dopo miglio, imparando come guidare la vostra macchina. Finché non arriverete in un posto dove vi offriranno di gareggiare per guadagnare dei soldi. Allora voi gareggerete e prenderete sonore mazzate sui denti, perché siete stati affrettati, avete voluto fare gli sparpagghioni e avete fatto i conti senza l'oste, il quale era in cucina a preparare le trippe d'orso fritte nel lardo di uro. Sarà così che dovrete abbassare la cresta e riprendere la vostra strada a orecchie basse. Arriverete quindi in una splendida oasi immersa nel verde, dove potrete finalmente vedervela con qualcuno della vostra taglia. Gareggerete ancora, e questa volta andrà un po' meglio.



Il motore grafico non perde un colpo e la sensazione di velocità è totale. Contrariamente al passato: in alcuni casi di sovraffollamento, potevano riscontrarsi alcuni rallentamenti.

UN PASSO DOPO L'ALTRO

Corsa dopo corsa, diventerete gli imbattuti campioni della zona, guadagnando rubli a palate e godendo di gloria, onori e fame. Sarà così che salverete, andrete a farvi un panino con le trippe d'orso e poi tornerete a giocare. Ed è così che si perpetrerà l'umana commedia che chiamiamo vita. Ovviamente con il pad in mano e **Gran Turismo 2** nella PlayStation! GT2 è il seguite del più bel gioco di guida 'normale' per PSX, l'altro è **Wip3out**: che tipo di guida è, decidetelo voi. Non c'è molto da dire. Spesso, alla presenza di sequel annunciati da tempo, si può reagire storcendo il naso, dimostrando scetticismo o diffidenza. In realtà, però, le cose sono due: o è un seguito fatto bene o è fatto male. Punto. Nel caso di GT, le cose erano addirittura più semplici. Le premesse giunte col primo episodio, le basi che GT ha gittato (Ah! Ah! Ah!), erano ben più che salde. Difficile migliorarlo, certo: qualcosa che si avvicina alla perfezione è difficilmente upgradabile. Difficile però anche peggiorarlo: basta mantenere integre le caratteristiche del precedente per ottenere un gioco bello. Magari non più originale, ma senz'altro di pari livello col suo predecessore.

SEMPRE MEGLIO... DI PIÙ NON SI PUÒ

Nel caso di GT 2, siamo di fronte a un netto miglioramento e questo dovrebbe darvi la misura di che lavoro ha fatto la **Poliphony**! Come premessa avete che

VOLETE UNA MACCHINA DA VERO ZAMUNDA?

La ricetta del tamarro perfetto prevede che, prima di mettervi in pista, passiate dal gommista. Il che poi è un piccolo errore: le gomme le comperate nella sezione di messa a punto dell'auto. Se andate alla voce 'Gommista' sulla schermata vi si spalancherà un nuovo mondo: quello dei cerchioni.



Se volete una macchina davvero zaurra, se il vostro sogno è essere giaguari più del tizio al semaforo con la Punto GT talmente alleggerita che non gli hanno dato neanche le portiere, il Gommista di GT 2 fa per voi. Nella schermata iniziale, troverete le nove aziende che mettono i loro cerchioni a disposizione della vostra camorria. Sceglietene una ed entrate: il simulacro della vostra macchina si presterà per questa atroce sfilata di moda meccanica, decorandosi in maniera sempre più zavurda a ogni vostra nuova scelta. Volete dei cerchioni rossi col baffo dorato? BBS li ha! Li volete neri con il bordo bianco a razze grosse? Bridgestone li ha! Li volete a raggiera fine, dorati o azzurrati? Yokohama li ha! Li volete in radica? Rays Racing li ha! Ragazzi, c'è solo l'imbarazzo della scelta: centinaia di cerchioni per la macchina del ricotta perfetto!





Le patenti sono diventate cinque: per controbilanciare, le prime due sono innanzitutto più facili rispetto al passato e possono comunque essere caricate da GT. Comodo!

ogni aspetto di GT è stato migliorato: tutto, ma proprio tutto, tranne alcuni aspetti della grafica, difetti comunque trascurabili se paragonati al resto del lavoro. Avete anche un riscontro visivo della mole di gioco: i cd sono due, invece di uno. Il primo è dedicato all'**Arcade Mode**, dove potete scegliere una macchina ed essere in pista in meno di un minuto. Niente da dire: tutto perfettamente semplice e immediato. Ma quello di cui mi preme parlare è l'altra modalità, quella 'seria'. Per carità: l'Arcade c'è e lì rimane, non lo tocca nessuno. Se ci volete giocare, fatelo pure; è bellissimo e vi consente di scatenarvi in un multiplayer assatanato in pochissimo tempo. Io, personalmente, ritengo che Gran Turismo sia il **GT Mode** e tanto varrebbe l'acquisto; il resto è tutto grasso (di uro) che cola.

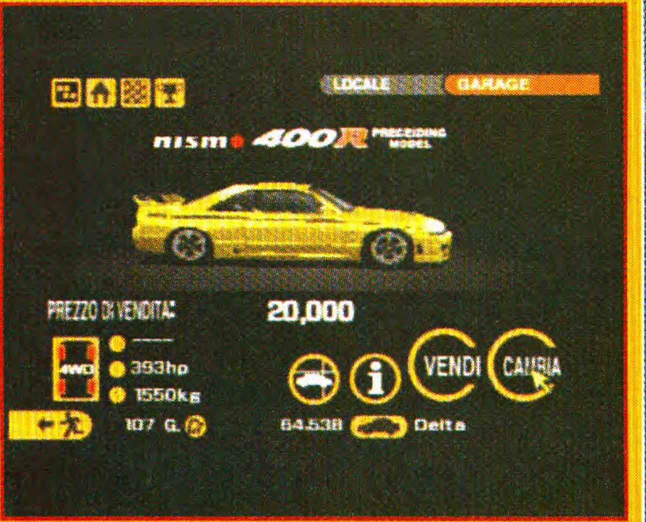
DUE CD PER GODERE DOPPIO

Il secondo cd è proprio questo: il **GT mode potenziato**, pompato da far paura, grande come il mondo. Partite

ALTRO CHE LA DEMIO!

Quante ne avete vendute? Eh!? Quante? Ad ogni gara, almeno ai livelli base, ognuno ricorda con terrore la sagoma della terrificante Mazda Demio che vi veniva regalata a ogni fine campionato. Uno scatolino da fare invidia alla Ka e alla Smart! Ricordo bene: dodicimila rune era il prezzo di rivendita. Ahh, quante cose mi sono comperato grazie a quelle Demio… Attanagliati dalla paura di rivedere nuovamente quella sagoma nel nostro parco macchine, alla notizia di *'Hai vinto una macchina! Controlla il garage!'* ci siamo cautamente diretti verso quest'ultimo. Ma è stato con nostra grande sorpresa che ci abbiamo trovato una Subaru Legacy Wagon da duecento e rotti cavalli. La macchina base che vi regalano è questa: se questo non è 'migliorare un gioco', allora siete proprio incontentabili! Pensate che un'altra macchina in regalo 'da campionato' è la Nismo 400R, quella che avete dovuto sudarvi nelle patenti di GT!

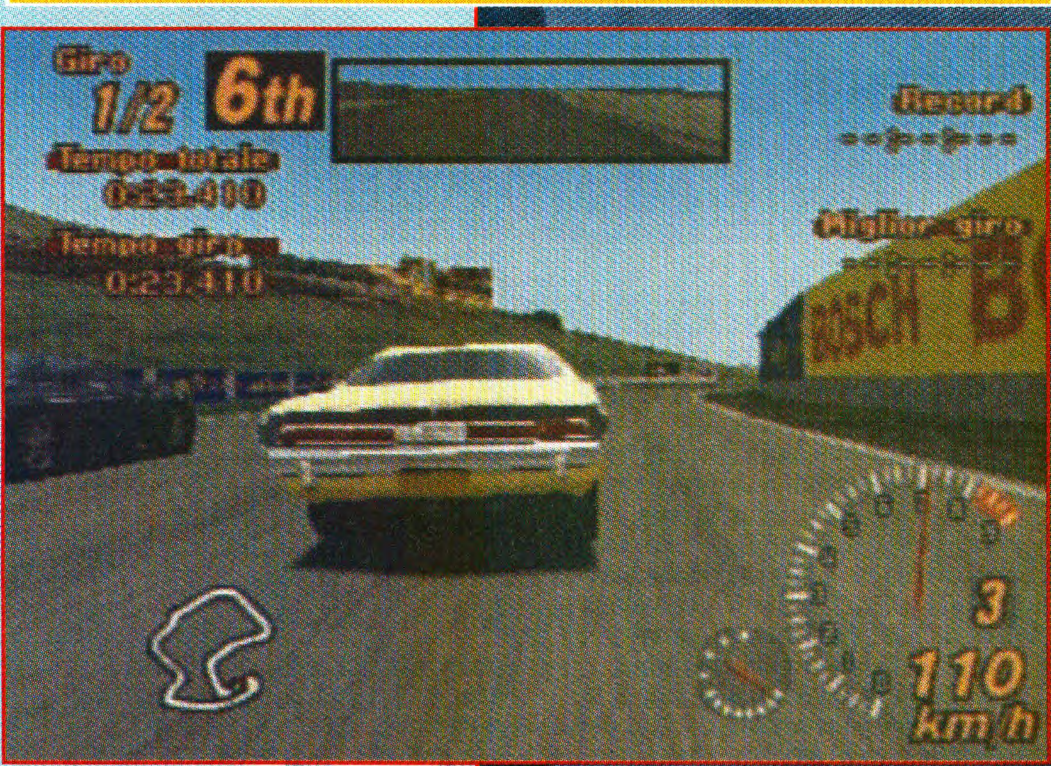




STATO DEL GIOCO

In GT, uno dei pochi difetti, era stabilire lo status di avanzamento nel gioco. Non c'era un vero e proprio modo di dire: *"Ho finito GT!"*. Se questo da un lato è positivo (indice di gioco praticamente infinito), dall'altro non offriva nessun traguardo da raggiungere, se mi è concessa la metafora. In GT2 c'è un piccolo schema riassuntivo che vi informa su ogni aspetto della vostra progressione nel gioco: quante patenti avete, le macchine a disposizione, i vostri soldi, il valore delle vostre macchine, la percentuale di vittorie e la percentuale di completamento del gioco. Non che arrivati al 100% lo dobbiate buttare, per carità, ma in questo modo uno ha le idee più chiare su tutti i suoi feudi e su quanto gli manca a diventare Re. Per poi governare in santa pace…





In quale altro gioco potete correre con una Impreza contro una Mustang così?!



IL CAMERAMAN È SBRONZO!



I replay di GT hanno fatto scuola. Devono anche aver avuto una parte nel concepimento di quelli di Driver, ma non posso provarlo. Anche se, come abbiamo detto, lo sfondo e le macchina hanno perso qualcosa in definizione, la modalità replay di GT2 resta sempre una grandissima cosa. Probabilmente i 'tagli' alla definizione sono dovuti all'implementazione della telecamera che ora è sì piazzata in diversi punti del circuito, ma si muove anche, seguendo la vostra macchina per un brave tratto. C'è addirittura la possibilità di avere una visuale a volo d'uccello!





▲ *Nelle prove della patente, l'opzione 'Dimostrazione' vi mostra cosa dovete fare. Inoltre è presente, ma non sempre, una traccia-guida dipinta sull'asfalto.*

dalla solita base di diecimila narcodollari e il passo da fare è lo stesso di GT: dirigetevi in una delle quattro zone della città (nord, sud, est e Ovesticino) e andate a controllare le case automobilistiche che mettono in vendita le auto usate. Come al solito, la scelta è vasta, quasi fastidiosa per quante macchine offre. Generalmente il primo acquisto è indirizzato verso una macchina giapponese, almeno così abbiamo fatto a Villa Bojungles e penso che anche voi, in GT, avrete fatto la stessa cosa. Comunque sia, percorriamo insieme i tratti salienti del percorso che l'Allegra Famiglia Bojungles ha fatto per voi: niente di meglio che un percorso esplicativo per farvi capire cosa potete/dovete fare. E se un esempio vale l'altro... La scelta è caduta su una **Mitsubishi Mirage Asti RX**. Costo: ottomila danari.

Tra una corsa e l'altra, abbiamo trovato il tempo di conseguire le prime due patenti. Le prove ci sono sembrate un po' più facili rispetto al primo GT. Sarà perché ora siamo tutti più capaci o perché siamo abituati, ma così ci è parso. Sull'altro piatto della bilancia, c'è che le patenti da prendere sono diventate cinque e le ultime sono assai rognose. SE POI QUALCHE DANNATO CALO DI TENSIONE NON ARRIVASSE ALL'ULTIMA PROVA!

RIFARE LA PATENTE? NO, NON SERVE PIÙ

Salvate sempre, ragazzi. Sempre. A parte questi sgradevoli inconvenienti tecnici, c'è da tenere presente che molti dei nostri sforzi sono stati inutili, visto che potete inserire la memory card di **GT**. Utilizzando l'opzione **'Converti Dati'**, potrete caricare le **patenti B** e **A** del primo GT e passare subito alla **A Internazionale** per poi proseguire con le altre due. Il prezzo da pagare è che non vi verranno conteggiati gli ori, ma verrà solo assegnato il superamento della prova. Il nostro consiglio è quello di farle, tanto più che esiste una fantastica opzione chiamata **Dimostrazione**. Si avvierà un breve filmato che mostra una macchina eseguire la prova: voi guardate e poi eseguite. Volendo esagerare, la Poliphony ha inserito un piccolo – come chiamarlo – grafico che mostra la torsione delle ruote, lo sterzo, l'accelerazione e la frenata. Consultate il box apposito.

LA CORSA AI CAVALLI

GT 2 è molto più intelligente del suo predecessore. La struttura delle gare e il metodo di progressione del gioco, impone un approccio alla sezione acquisti/modifiche diverso rispetto a GT. Questo perché nelle competizioni è stato inserito un parametro che prima non c'era o comunque non era così chiaro: la limitazione dei cavalli. Accediamo alla schermata della **GT League** e troviamo i campionati nazionali. Campionato **giapponese, cinese, americano, inglese, francese** e **tedesco**. A ognuno di essi dovrete partecipare con una macchina costruita in uno di quei Paesi; quindi va da sé che dovrete possedere almeno una macchina per ogni Paese. In ognuno di questi campionati ci sono tre gare, ognuna con una limitazione di cavalli diversa e una diversa patente richiesta; infatti, a differenza di GT, queste gare si

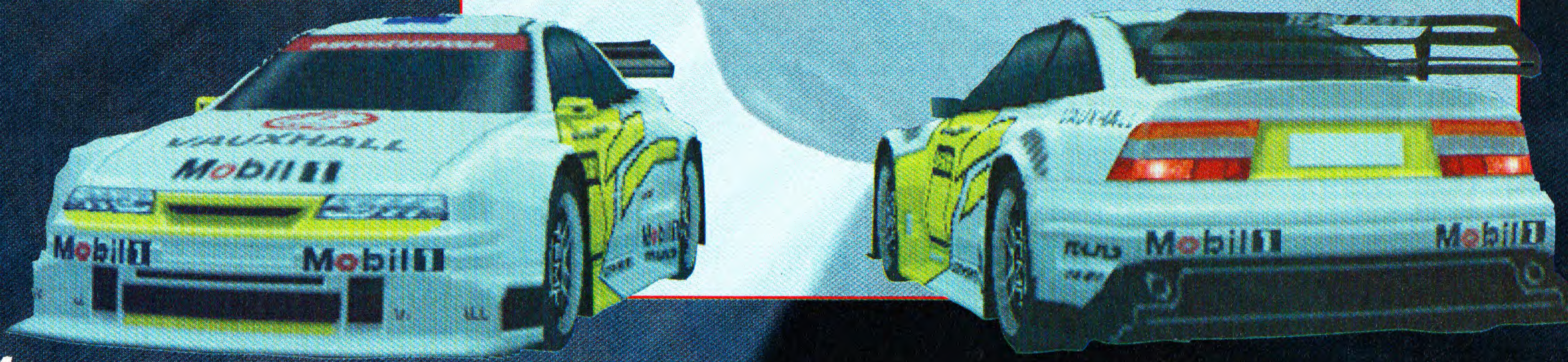
IL CINQUINO DI LUPIN!

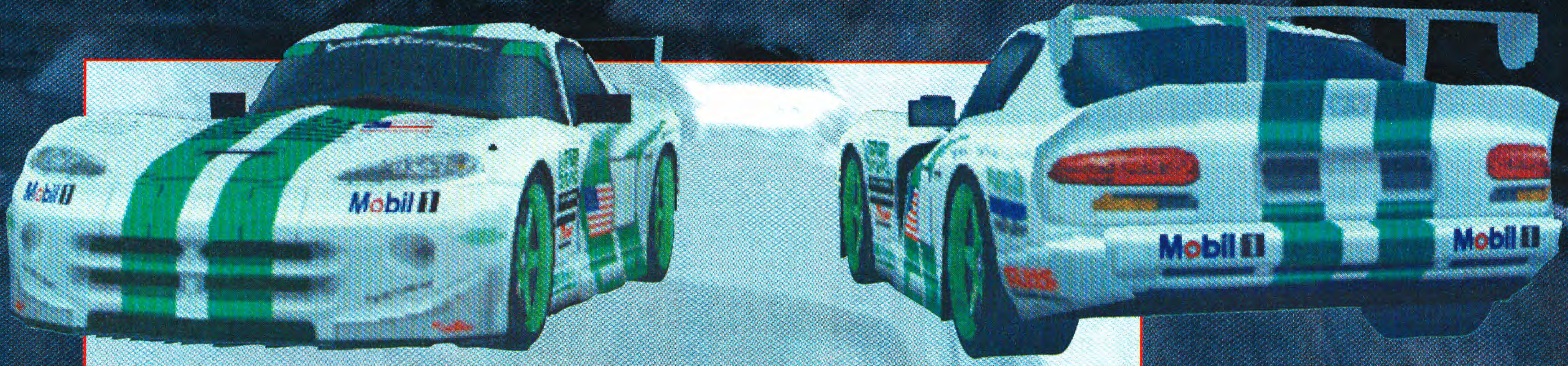


Se vi aspettavate di vedere un box che illustrasse i mostri da cinquecento cavalli in vendita, avete sbagliato persona! Sono un nostalgico e, insieme alla Famiglia Bojungles, sono andato a scovare un vero pezzo da museo: il cinquino! La Cinquecento R del '75 che c'è in vendita alla Fiat, nuova, costa ottomila e cinquecento dracme. L'abbiamo comperata per voi, di un bel colore giallo canarino; solo per passare subito da Alboz il Gommista e dotarla di fiammanti cerchioni blu cobalto, proprio come la squadra del Vigevano Basket. In questo modo, abbiamo avuto la macchina così zamanga da doverla taroccare per forza. Un salto nella sezione 'Messa a Punto' e dai ventidue cavalli iniziali, ne abbiamo cavati fuori centotrentotto, distribuiti su cinquecentoventi chili di peso. Per darvi un'idea, abbiamo provato la macchina su un circuito e siamo riusciti a raggiungere i 171 kh/h! Con il Cinquino! Le immagini che vi



proponiamo, a opera di Jack 'The Ripper' Mandelli, hanno funzione puramente estetica. Se tutti i giornali vi hanno proposto Viper superaccessioriate o Supra overclockate, Planet vi mostra questo gioiello in tutto il suo splendore mentre si difende dagli attacchi dei concorrenti. GT2 fa anche questo.







▲ *È presente una sezione rally sia nella modalità Arcade, sia nella modalità GT. Assolutamente fantastiche entrambe!*

possono effettuare singolarmente: ottenuto un piazzamento o una vittoria (dopo aver riscosso il danaro che vi spetta), vedrete la vostra posizione segnata all'interno del box di quella gara. Ora potete uscire, farvi i fatti vostri e tornare in quel campionato con la macchina modificata. Niente punti, quindi, ma solo gare singole (tutte su due giri, a parte le **endurance**).
Ma torniamo al concetto di 'macchina per ogni paese'. Le diverse limitazioni di cavalli implicano che possediate tre diverse macchine dello stesso Paese con tre diverse potenze; ovviamente potete anche usare la stessa e modificare di volta in volta i componenti che avete comperato e installato per venire incontro alle richieste. Avete comperato una **Delta** e avete ecceduto nelle modifiche (e nell'aperitivo)? Avete quattrocento cavalli e le gare prevedono un massimo di 197hp l'una e 295 hp l'altra? Semplice: andate nelle impostazioni della vettura e sostituite i pezzi nuovi che vi hanno aumentato la cilindrata con quelli vecchi; raggiunta la potenza richiesta, entrate in gara, vincete e riportate la macchina alla potenza desiderata. Altrimenti potete sempre scialarvela e comperare macchina nuove di volta in volta!

ELABORARE AL MASSIMO

Quello che colpisce di **Gran Turismo 2**, una volta entrati nei meccanismi di gioco, è l'estrema libertà di azione che avete nella scelta delle macchine, nella loro modifica e nella partecipazione alle gare; sotto ogni aspetto, la scelta strategica spetta a voi: il gioco ci mette solo i paletti. Strategia. Ecco qual è la parola chiave! STRATEGIA. I giochi di corse 'normali' hanno una richiesta strategica nettamente inferiore, quasi nulla, se si pensa al pre-gara. Tutto quello che viene richiesto è l'abilità nella guida. In GT (1 e 2) ci sono precise scelta da effettuare PRIMA di scendere sul terreno di gara. Scelte su come spendere i soldi, su come investirli, anzi; scegliere se correre sui circuiti disponibili con la patente attualmente in possesso per guadagnare soldi. O se cercare di conseguire le patenti

LAGUNA SECA (ANCHE LA MIA GOLA LO È)





Se tutte le licenze delle macchine di questo mondo non vi bastano, allora beccatevi questa!
Di circuiti 'ufficiali' in GT non se n'è mai parlato, giusto? Bene, in GT 2 potrete correre su una pista realmente esistente, il celebre circuito di Laguna Seca, teatro di scontri nel campionato Superbike, una volta pista del Moto Mondiale e... tenetevi forte: si mormora che vogliano farci correre anche le macchine di Formula 1! Laguna Seca è uno splendido circuito ricco di pendenze che presenta due grossi curvoni in discesa nel tratto nord (controllate le immagini). Una gara spettacolare, che non ha mai mancato di appassionare i tifosi del mondo dei motori. In GT 2 potrete cimentarvi su questo circuito nelle gare del Campionato Nazionale Americano. Le richieste sono semplici: patenti A e B e macchine da non più di 246, 295 e 394 hp. Provatelo!



UN PICCOLO AIUTINO...

In ogni replay, sia di gara che di patente, potrete attivare questa comoda interfaccia che vi permette di controllare cosa sta facendo il pilota.
Le due barrette verdi indicano la posizione delle ruote: si muovono addirittura indipendentemente, come nella realtà!
Le frecce indicano da che parte sta girando lo sterzo, aka da che parte state muovendo il pad. Le due barre verticali indicano la quantità di accelerazione e frenata che state imprimendo alla macchina.
Oltre a essere molto comodo per correggere i propri errori, questa visualizzazione è disponibile nella 'Dimostrazione' della prova delle patenti, cioè quando il computer vi fa vedere cosa dovete fare. Attivandola, potete controllare quando cominciare a sterzare, quando frenare e quando riprendere ad accelerare. Comodissimo!





TRE AUGUSTI PARERI

CHRISTIAN PETTINI
Beh, **Gran Turismo 2** è il sequel del miglior driving simulator non solo mai realizzato, ma addirittura mai concepito, anzi concepibile.
Rispetto al primo, abbiamo tutte le feature che possiamo volere: più piste, molte (no: MOLTE) più macchine, un feeling di guida assolutamente realistico, financo emozionante. Certo, è un prodotto che, sebbene venderà a strafottere, è in effetti dedicato solo a chi può dargli l'impegno che merita. Solo chi giocherà davvero tanto riuscirà a capire l'essenza di questo autentico capolavoro, e in cambio riceverà una esperienza assoluta e totale. Gli sterrati, i mini-kart, le endurance (le mie competizioni preferite), il parco macchine; per la longevità siamo a posto. E poi c'è la sostanza: il modello di guida realistico, il divertimento e l'impegno, gli upgrade. Non mancano i difetti (d'altronde solo Silvia è assolutamente perfetta), che sono riferibili al reparto grafico che, se va bene, è uguale a quello del prequel, e questo in un '2' stona parecchio. In uno spazio espressamente personale, mi permetto di esprimere un altro aspetto che mi ha deluso: volevo una fase di customizzazione ben più spinta di quella offerta, che non è molto più approfondita di quella del primo Gran Turismo.
Ma questo è poco se rapportato alla magnificenza del prodotto; se mi chiedete cosa c'è in questo momento dentro la mia PlayStation, la risposta è assoluta.
Gran Turismo 2.

LUCIO PROSPERI
Finalmente! Dopo mesi di attese, speranze e rinvii, **Gran Turismo 2** è tra noi! Ma come spesso succede quando aspetti una cosa per troppo tempo, corri il rischio di restare un po' così... non deluso, diciamo non pienamente soddisfatto; ma procediamo con ordine. La cura del dettaglio di tutte le auto disponibili, come da tradizione, è davvero impressionante sia per ciò che riguarda le caratteristiche tecniche sia, cosa più importante, la realizzazione del modello di guida. È rimasto invariato il sistema delle patenti, che sono diventate 5, cosa che assicura un numero superiore di prove a tutto vantaggio della longevità, mentre è stata introdotta una modalità rally che mi ha favorevolmente impressionato per la cura messa dai programmatori nel riprodurre lo stile di guida piuttosto particolare... Già questa, da sola, meriterebbe l'acquisto di GT2! Ciò che mi ha lasciato un po' di amaro in bocca è la realizzazione grafica generale, sia durante le gare che nei replay, che mi ha dato l'impressione di essere leggermente peggiorata: le vetture, a mio modesto parere, hanno perso qualcosa in definizione. Questa scelta, da parte dei programmatori, potrebbe essere stata fatta per avvantaggiare il motore grafico che, al contrario di quello del primo capitolo, non soffre di nessun tipo di rallentamento, anche con tutte le vetture contemporaneamente sullo schermo; cosa che si evidenzia ancora di più nell'ottima modalità multiplayer che scorre veloce e fluida senza alcun tipo di problemi. La meccanica di gioco non è cambiata rispetto al passato e questo, unito alla lunga attesa che ha fatto nascere in me aspettative d'impossibile realizzazione, anche considerando che Gran Turismo spingeva già ai limiti le capacità della PlayStation, mi porta a esprimere un giudizio non totalmente entusiastico, ma comunque decisamente positivo. In definitiva, comunque, GT2 risulta un grandissimo titolo, velocissimo e fluido, che dovete assolutamente avere ma che, a qualcuno, potrebbe lasciare una strana sensazione d'amaro in bocca...

ALFREDO DELMONACO
Eccolo! Il tanto agognato secondo capitolo del più bel gioco di corse su PlayStation è fra noi. Com'è? Beh, il lavoro è mostruoso sotto tutti i punti di vista. Tanto per cominciare, due CD vi aspettano, modalità Arcade il primo e GT Mode il secondo. La grafica, sebbene siamo ancora a 32bit, regge il confronto con il moderno, ed è a livello del primo episodio se non addirittura migliore. Il controllo della vettura non ha subito particolari modifiche, confermando quanto di buono provato nel capitolo precedente. Le cinque patenti da prendere vi faranno sudare sette camicie prima di poter partecipare a un torneo decente. I circuiti mi sembrano più vari e colorati e inoltre includono anche alcuni tracciati rallistici. Se poi a tutto ciò vogliamo aggiungere che: A) la scelta delle macchine è stata estesa anche alle case automobilistiche europee, B) sono incluse la maggior parte delle vetture che vedete in giro tutti i giorni e C) potrete prendere il mitico Deltone 4x4 HF, mi sembra che non ci sia altro da aggiungere: accattatavill'!



successive per accedere a competizioni più difficili ma con una maggior gratificazione economica. Si tratta dei ragionamenti base di ogni buon imprenditore, quindi atti a sviluppare un certo tipo di mentalità commerciale. Stai a vedere che GT 2 adesso è anche un gioco propedeutico! Dovrebbero metterlo nelle scuole, altro che! La conferma mi arriva da una professoressa, Miki, che era presente durante le lunghe sessioni di gioco a Villa Bojungles. *"Ma è davvero incredibile quanto sia 'intelligente' questo gioco! Io vi vedo sempre giocare e di solito o vi menate come dei fabbri con Tekken, o vi sfasciate i denti con Tony Hawk o vi fate dei 'viaggi' con Wip3out. Questo è totalmente differente. Dovrei farci giocare i miei ragazzi (alunni, n. d. r.)"*. Visto?

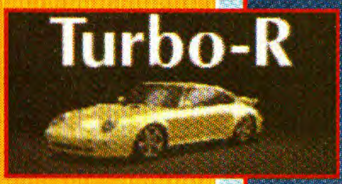
UNA PRATERIA FATTA DI SGOMMATE, DERAPATE E TANTO GAS

GT 2 è vastissimo, virtualmente immenso. Dal punto di vista del rapporto qualità/prezzo, sarebbe conveniente comperarlo anche se costasse il doppio! La sensazione di impotenza che avete inizialmente provato con GT, derivata dal pensiero: *"Quante macchine! E come faccio a finirlo tutto?!"*, sarà sensibilmente acuita dalle oltre **CINQUECENTO** disponibili in GT2. CINQUECENTO, c-i-n-q-u-e-c-e-n-t-o, 500, faiv andred, cinco ciento: ma ci rendiamo conto!? Sono convinto che quanto da me detto in questa sede, sia comunque del tutto trascurabile per i seguenti motivi. Primo: se nessun giornale ne parlasse, GT2 andrebbe comunque a ruba. Secondo: se i giornali ne parlassero male, GT2 andrebbe tutto esaurito lo stesso. Terzo: se i giornali ne parlassero bene...

I RICOTTARI, OVVERO I PREPARATORI MECCANICI

Tutti conosciamo le nefande conseguenze dei lavori che il **Signor AMG** pratica sulle macchine dei tedeschi, noti zaurri di professione. Questi amanti della plastica (sono fetish?) mettono i loro bolidi di gran classe nelle mani dei preparatori che gliele sistemano in modo che risultino il più leggere, veloci e zavurde possibile. Andiamo, chi in autostrada non ha mai incrociato una **Mercedes giallo canarino** ribassata a livello suolo con alettoni, spoiler, vetri oscurati e coprivolante in pelo di capro arabo? In GT2 i preparatori sono stati usati come 'copertura' per la mancanza di alcune licenze ufficiali, troppo onerose o inarrivabili. È il caso della **RUF**: se andate a vedere, i modelli che propone sono tutte variazioni della Porsche. Solo che non si chiama così. Nella sezione ovest della città, dove trovate cioè le macchine italiane e francesi, c'è una casa chiamata **Venturi**. Altro non è che un preparatore francese motorizzato Reanult, la risposta d'Oltralpe alla nostra Ferrari. In Giappone troviamo il **Signor Tommy Kaira**: tra i modelli a disposizione, trovate la **Micra M13** modificata e alcuni modelli originali come la **Tommy Kayra ZZ-S**, centonovantadue cavalli distribuiti su poco meno di settecento chili. Una bara!









Ci sono anche circuiti cittadini come questo, a Seattle. Gare minori si svolgono su un tronco di questo tracciato; questa gara prevede il circuito completo. Bellissimo, assomiglia per certi versi alle ambientazioni di Driver...






SONY
BE BOND. ON PLAYSTATION.
007
Tomorrow Never Dies
PAL
PlayStation
Distribuito da:
C.T.O.
http://www.cto.it
Panasonic
DVD L50 PALM cinema
ELECTRONIC ARTS
MGM INTERACTIVE
PlayStation
NEVER DIES Interactive Game © 1999 Danjaq, LLC e United Artists Corporation. James Bond, 007, la Pistola di James Bond e i Logo Iris e tutte le altre rispettive proprietà di James Bond © 1962-1999 Danjaq, LLC e United Artists Corporation. JAMES BOND, 007, la Pistola di James Bond e i Logo Iris e tutti gli altri rispettivi marchi registrati di James Bond™ Danjaq, LLC. Black Ops Game Engine © 1999 Black Ops Entertainment, LLC. Source Code per Character Engine © 1998 Killer Game. Killer Game Character Engine sotto licenza di Killer Game. Playstation e il logo sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment inc. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts inc negli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

Casa: **Electronics Arts**
Genere: **Sparatutto in soggettiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Medal of Honor

Planet Voto
90

Voce	Voto
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	9
Longevità	8
Originalità	8

A favore
- Atmosfera di gioco superba
- Animazioni da paura
- Audio ai massimi livelli

Contro
- Multiplayer scandaloso
- Grafica a volte spixellata

PLANET GAME

Medal of Honor dimostra che si possono fare degli sparatutto in soggettiva decenti anche su PlayStation. Ma che dico decenti, superbi! Il segreto è puntare su un gameplay ibrido invece che cercare di seguire le orme degli inarrivabili prodotti PC.

Prendiamo **Quake II** per PlayStation, la madre di ogni sparatutto - anche se mi sembra più il padre, con quel nome... È valsa la pena di attendere così tanto, in termini di tempo e di aspettative? Per me no. Quake II è un **porting**, ovvero la conversione di un gioco studiato per una piattaforma trasferito su un'altra. Niente di nuovo, sono cose che ormai sembrano essere all'ordine del giorno; ma se un gioco è stato studiato per PC e ne sfrutta tutte le proprietà, mi spiegate come si può ottenere un prodotto ugualmente giocabile su una console?! Non è fisica quantistica... Comunque sia, fino a oggi non si è mai visto uno sparatutto in soggettiva su PlayStation degno di essere comperato e giocato. Più in generale, su nessuna console si è visto mai niente del genere, ovviamente se si esclude...

GOLDENEYE!

Esatto! Nel breve spazio di due numeri, torno a parlare dell'immenso sparatutto in soggettiva per console che sia mai uscito: **007 Goldeneye**. E la console non è la nostra Dea Grigia! Si tratta del **Nintendo 64**. Chi ha letto la recensione di **Tomorrow Never Dies** sullo scorso numero si ricorderà che indicavo Goldeneye come esempio di come andava fatto un gioco su James Bond. In questo caso, il Bond-feeling non c'entra niente, ma il gameplay di **Medal of Honor** è la cosa che si avvicina di più a Goldeneye. Il gioco che stringo tra le mani è frutto del lavoro della **Dreamworks Interactive**, la software house che dipende direttamente dalla Dreamworks di **Steven Spielberg**. Tralasciando il passato cinematografico, nel campo dei videogiochi questa casa ha tentato la fortuna con un paio di titoli con licenza Jurassic Park, senza peraltro destare troppi interessi. Oggi si propone con questo fantastico sparatutto in soggettiva ambientato nella Seconda Guerra Mondiale.

UNA STORIA VERA...

L'Office of Strategic Services (**OSS**) è stato creato nel giugno del 1944: giovani uomini e donne, spesso appena usciti dai college, venivano arruolati nei servizi segreti in tempo di guerra. Sabotaggi, ricerche, salvataggi, operazioni non ufficiali, erano tutti compiti dell'OSS, comandato dal Generale 'Wild Bill' Donovan. Il 5 giugno del 1944, il giorno prima del **D-Day** (lo sbarco in Normandia), avvenne il più grande sbarco aereo di truppe che la storia ricordi, e fu un vero disastro. A causa del

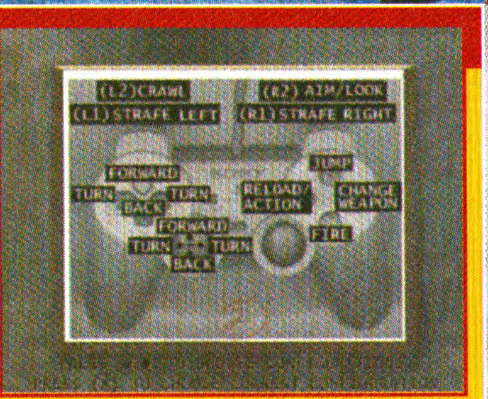




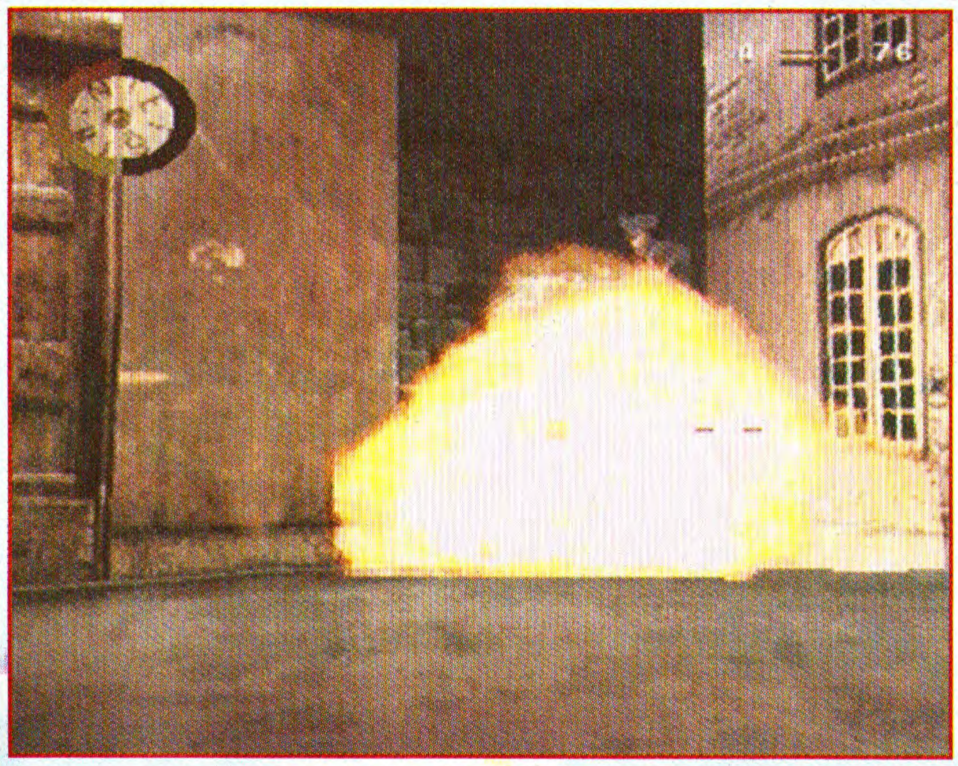
La War Room è la stanza di partenza da dove sceglierete la missione, setterete le opzioni di gioco e consulterete le vostre statistiche. Come un vero quartier generale.

PYTHON CONTROLLER MODE

In questo spazio, metto a vostra disposizione la mia esperienza con Medal of Honor, mostrandovi quali funzioni del gioco ho assegnato ai tasti disponibili sul controller. Si tratta del pre-set numero 2, che potete tranquillamente andare a sceglervi nella sezione delle opzioni del controller.
Lo stick analogico di sinistra controlla il movimento di Patterson: avanti, indietro, ruota a destra, ruota a sinistra. Lo stick di destra muove la visuale in alto e in basso; spostandolo a destra o a sinistra effettuerete il movimento chiamato 'strafe', cioè una scivolata laterale. La stessa funzione hanno i tasti L1 e R1: vedete voi come vi trovate più comodi, se con lo stick o con i tasti; personalmente trovo più comoda la seconda ipotesi, essendo abituato a cose come Syphon Filter e Wip3out. Tornando alla visuale alto/basso, per rimetterla 'a livello' basta premere il tasto L3. Vi vedo stupiti: non sapete che esiste un tasto L3? Me c'è anche l'R3: basta premere lo stick corrispondente (destra o sinistra) proprio come fosse un tasto. Un piccolissimo 'click' dovrebbe confermarvi l'avvenuta pressione. E così sarà: in qualsiasi direzione stiate puntando o guardando, premete lo stick di sinistra e lo sguardo tornerà nella sua posizione centrale di default.
Il tasto L2 serve per accovacciarsi a terra; questo vi permette di strisciare per essere: A) meno visibili, B) offrire meno bersaglio ai nemici e C) strisciare attraverso angusti pertugi; per tornare in piedi, basta premerlo nuovamente.
Il tasto R2 porta la visuale ancora più in primo piano, eliminando l'arma e mostrando semplicemente una piccola croce rossa che poi altro non è che il mirino. Se avete abilitato l'opzione di zoom, premendo R2 avrete una visuale DI POCO più ravvicinata del vostro obiettivo. Potrete spostare il mirino liberamente sullo schermo, usando



lo stick di sinistra, quello del movimento; ovviamente, in questi frangenti sarete immobili e quindi più vulnerabili. Non è necessario usare questo tasto per sparare, ma come in Syphon Filter avrete più probabilità di centrare il nemico che non sparando semplicemente. Questo avviane premendo il tasto X; la ricarica dell'arma avviene tramite il tasto Quadrato (come pure l'azionamento delle parti interattive dello scenario come porte, radio e botole). Con il tasto Triangolo saltate e con il Cerchio cambiate l'arma. Complicato?

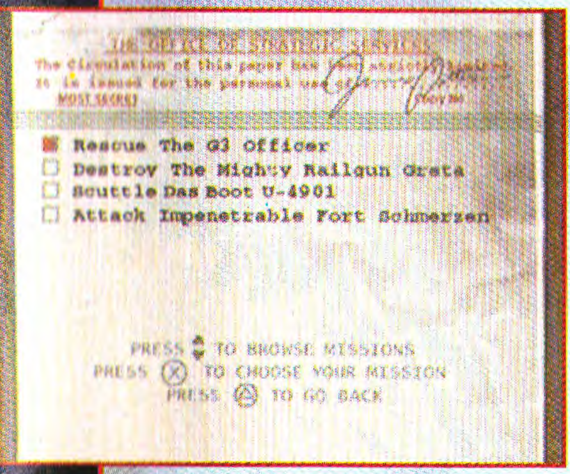


Consiglio: lanciate una granata. Quando il soldato si china per raccoglierla e tirarvela, sparategli a una gamba o a un braccio: la mollerà a terra. Godetevi il botto che farà poco dopo!

maltempo, molti aerei precipitarono o mancarono il bersaglio; altri furono abbattuti dalla contraerea. **Jimmy Patterson**, un tenente pilota degli Air Transport Corps, riuscì a paracadutare il suo reggimento prima di essere abbattuto col suo C-47. Al suolo, protesse la sua squadra ferita dall'assalto di una pattuglia tedesca prima che arrivassero gli aiuti. Per questo suo gesto venne nominato per la Medaglia al Valore del Congresso, il massimo riconoscimento che possa essere assegnato a un soldato. Pochi giorni prima di essere rimandato negli Stati Uniti, Patterson sparì dall'infermeria. **Medal of Honor** vi racconta quanto successe dopo.

STATISTICHE BELLICHE

Questa, in pochi passaggi, la storia del gioco, come spiegata dalle abbondanti note del libricino interno. **Medal of Honor** è una ricostruzione storica accurata del periodo focale della Seconda Guerra Mondiale, il giugno del 1944. Per capire in che tipo di atmosfera si svolge il gioco, pensate a film come **"Salvate il Soldato Ryan"**, **"I cannoni di Navarone"** e **"Dove osano le aquile"**. A rafforzare l'idea retrò su cui il gioco si basa, ci pensa il palinsesto del gioco: la schermata principale rappresentata dalla **War Room**, la stanza di guerra che pullula di telefoni squillanti, documenti e mappe. Da qui si può accedere alle varie opzioni di gioco: gli schedari rappresentano il caricamento dei dati, i file nei cassetti, le missioni effettuate... Nella stanza dei **briefing**, un proiettore mostra le immagini (rigorosamente in bianco e nero) della zona di operazioni e dei bersagli. Ogni minimo particolare è curato in modo da calarvi il più rapidamente possibile nell'atmosfera di un fronte di guerra. In particolare



Una volta terminate le missioni, potrete rigiocarle per cercare di ottenere risultati migliori e scoprire i codici segreti.

MUSICA, MAESTRO!



Uno dei tanti aspetti spettacolari del gioco è senz'altro l'audio. L'impostazione cinematografica di Medal of Honor è celebrata dalle musiche composte da Michael Giacchino. Questo emerito sconosciuto è anche l'autore del brano "Road to Berlin" (Radio Berlin), che potrete sentire mettendo il disco in un normale CD player. Le altre musiche del gioco (tutti temi originali composti appositamente) sono state suonate da una vera orchestra con decine di elementi; oltre all'innegabile qualità di queste tracce, c'è anche da segnalare il loro cambio di intensità che segue l'andamento del gioco, vero segreto per la creazione dell'atmosfera perfetta. Temi classici, scanditi da archi e grancasse, rulli di tamburi e arie che tengono col fiato sospeso proprio mentre state prendendo di mira la guardia un attimo prima che questa si giri e vi scopra. Ma l'audio di un gioco non si compone solamente delle musiche; ci sono anche gli effetti sonori. Come nel caso di 007 Tomorrow Never Dies, il cui audio era a cura di Tommy Tallarico (Wild 9, V Rally 2), anche Medal of Honor fa del rumore delle armi un'arte. Non è un aspetto da sottovalutare, ricordatelo! In MOH userete diverse armi, di diversa provenienza e costruzione, e ognuna di queste ha un suo rumore particolare, un effetto balistico peculiare e un tempo di ricarica diverso. Visto che nel gioco ci sono una paio di armi che il sottoscritto ha avuto occasione di maneggiare durante il servizio militare, potete tranquillamente credermi se vi dico che ogni rumore è totalmente fedele a quello originale. Persino l'esplosione delle granate è terribilmente simile a quello vero! E non mi metto a parlare dei bossoli che saltano fuori dalla culatta e vanno a cadere per terra!



CRUDELTÀ SENZA CONFINI

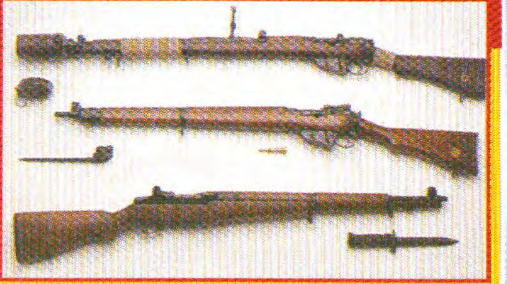
Che Medal of Honor sia un 'quasi capolavoro' mi sembra ormai accertato. Ma cosa ne fa un gioco così spettacolare? Tutte le caratteristiche citate – iconografia, audio, gameplay – senz'altro sono importanti. Ma se la cosa che fate più di frequente è uccidere gli avversari, come potervi privare del gusto di farlo? O meglio: come evitare che diventi noioso e frustrante? Semplice, basta essere costruttivi nell'omicidio. Intanto, levatevi quelle espressioni dal viso: uso termini crudi perché A) è un gioco e B) i nemici che ucciderete sono tutti nazisti, quindi non mi sembra che ci sia da scandalizzarsi più di tanto. Ma tralasciamo le considerazioni filosofiche e torniamo al frame rate. Con questo termine (e qui la faccio breve senza addentrarmi nella tecnicità) si indica la quantità di movimenti che compie un oggetto sullo schermo. Vi ricordate quanto detto a proposito del frame rate di Bond in Tomorrow Never Dies? Scarso, scarsissimo: questo si traduceva in movimenti scattosi e assai simili tra di loro del personaggio sullo schermo. In MOH il vostro personaggio non lo vedete, potete osservare solo l'arma che impugna (è in soggettiva...). Quello che mi sta a cuore segnalarvi è il movimento dei nemici. Ce n'è uno fermo lì, sta facendo la guardia. Vi appiattite, passate nella visuale di puntamento, posizionate il mirino sulla sua gamba e fate fuoco. Lo vedrete accasciarsi sulla gamba a cui avete sparato. Puntate ora al braccio che impugna l'arma, fate fuoco e la vedrete schizzare via mentre lui, a terra, si tiene il braccio ferito. Non siete contenti? Mirate alla testa e sparate: vedrete l'elmetto saltare via e lui andrà finalmente a terra. Ora immaginate di moltiplicare tutti questi movimenti per il numero di zone che potete colpire, aggiungete qualche variazione a seconda del tipo di bersaglio colpito (soldato, graduato, civile-affiliato...) e avrete un'idea di come ogni uccisione possa essere diversa dall'altra. E ancora: a seconda di dove colpite, verranno richiesti più o meno colpi per terminare il bersaglio. Se gli colpite un piede, vedrete il tedesco cominciare a saltellare sulla gamba buona (inutile dire che il colpo successivo sarà indirizzato alla gamba che lo sorregge...); se lo colpite alla testa, potrebbero succedere due cose. La prima è che lo secchiate all'istante: non un gemito, e giù come un sacco di patate. Se l'angolazione è troppo esasperata, potreste anche fargli saltare semplicemente l'elmetto: stordito, cercherà di riaversi per poi impugnare il fucile e cercare di colpirvi. Operazione che vi regalerà tutto il tempo necessario per mirare nuovamente alla testa e spedirlo all'altro mondo.





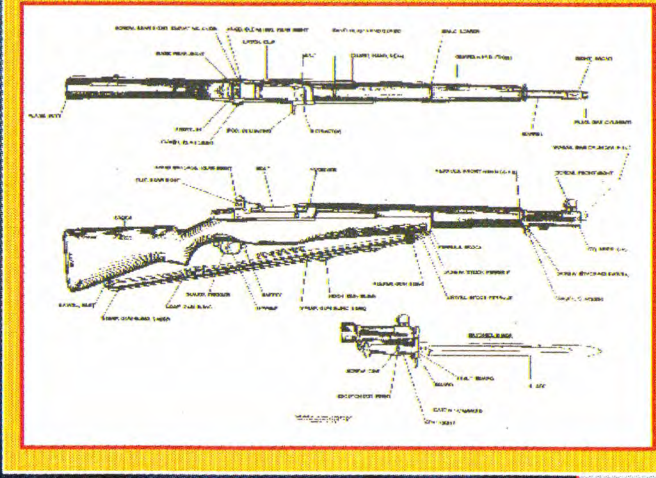


UN ARSENALE STORICO



In **Medal of Honor** userete armi realmente esistite. L'arma principale, che userete più di tutte, è il **Garand M1**, fucile semi-automatico calibro 7,65 con caricatore da otto colpi. Gran bel fucile, per i tempi; se ne trova anche un esemplare nel museo dedicato a John Wayne a Fort Alamo, Texas. Arma da museo, direte: beh, è quella che tuttora usa l'esercito italiano (dopo averli comprati dagli Stati Uniti a un prezzo sanguinoso. Cose che solo in Italia....). Poi c'è il **bazooka** da 88 mm; in voga nel '44, tuttora presente nelle armerie dell'esercito italiano. Fine delle polemiche.

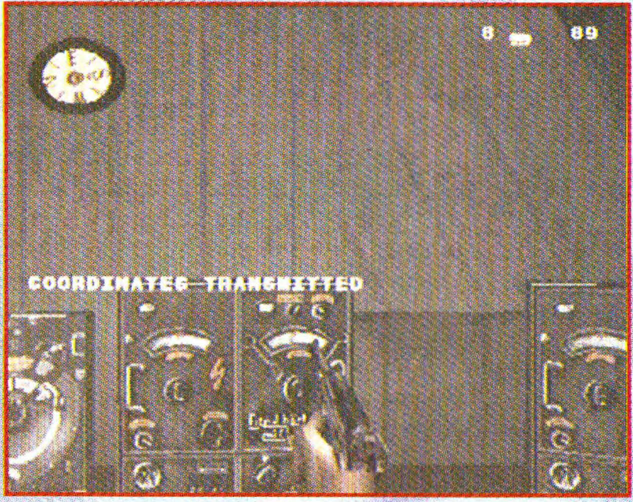
Tra le altre armi sono presenti la **Colt 1911 A1** e la **Walther P38** (pistole), il fucile da cecchino **Springfield '03 Sniper** e i mitragliatori **Thompson SMG** e **MP40**. Per le granate, abbiamo le classiche americane **Mark II** a frammentazione (meglio note come ananas) e le **Stielhandgranate**, note anche come Potato Masher, le classiche bombe a mano con impugnatura da ghiacciolo dei tedeschi. Tra i mitragliatori pesanti, figura anche la **BAR** (Browning Automatic Rifle), bestione calibro 7.62. Se indovinate in quale esercito è ancora in uso, vincete una tazza di burro fuso.





All'esterno della fortezza, tra le piante della Foresta Nera, potrete ammirare le macerie di edifici un tempo gloriosi, ora andati irrimediabilmente distrutti. Quanta poesia, però, a quei tempi...

l'audio... ma di quello, parleremo dopo. Il gioco si svolge a missioni, ognuna delle quali è composta da **tre** o **quattro** sotto-missioni che è necessario completare; in futuro, sarà possibile rigiocare gli episodi passati per cercare di ottenere risultati migliori. Già, risultati... "Cosa c'entrano i risultati in uno sparatutto?" vi domanderete, giovani ignari. Alla fine di ogni missione vi verrà mostrata una **scheda informativa** piena di statistiche, le vostre statistiche, sui dati della missione. Numero di proiettili sparati, numero di bersagli colpiti, percentuale di successo al tiro, obiettivi secondari completati; non solo, ma vi verrà anche mostrato in che punto avete colpito i nemici e, conseguentemente, vi verrà assegnato un appellativo in base alla vostra 'zona preferita'. Mettiamo che abbiate colpito diciotto teste, trentun torsi, quattordici braccia destre, venti braccia sinistre, due gambe destre e nessuna gamba sinistra. Orbene, il soprannome per quella missione sarà Heart Doctor, cardiologo, a indicare che avete una netta preferenza nel colpire il torso degli avversari. Tutti questi dati, uniti alla percentuale di energia con cui terminate il livello, vengono elaborati per darvi una votazione che può essere **Average** (una stellina), **Good** (due stelline) ed **Excellent** (tre stelline). Terminando con tre stelline un dato numero di missioni, avrete accesso a dei **codici segreti** che vi permetteranno di rigiocare le missioni che avete terminato con un altro spirito, allungando la vita del gioco.



In ogni missione ci sono più obbiettivi da completare: in questo caso, bisognava trasmettere le coordinate del sottomarino tedesco a una fregata americana. Fatto.

TECNICA IN SOGGETTIVA

Tecnicamente, **Medal of Honor** si avvicina a essere un prodotto superbo; le uniche pecche che cito subito in modo che ve le scordiate, sono la **modalità multiplayer** (ingiocabile!) e la **grafica**, a volte spixellata o 'vittima' di qualche imprecisione. Questo è comunque



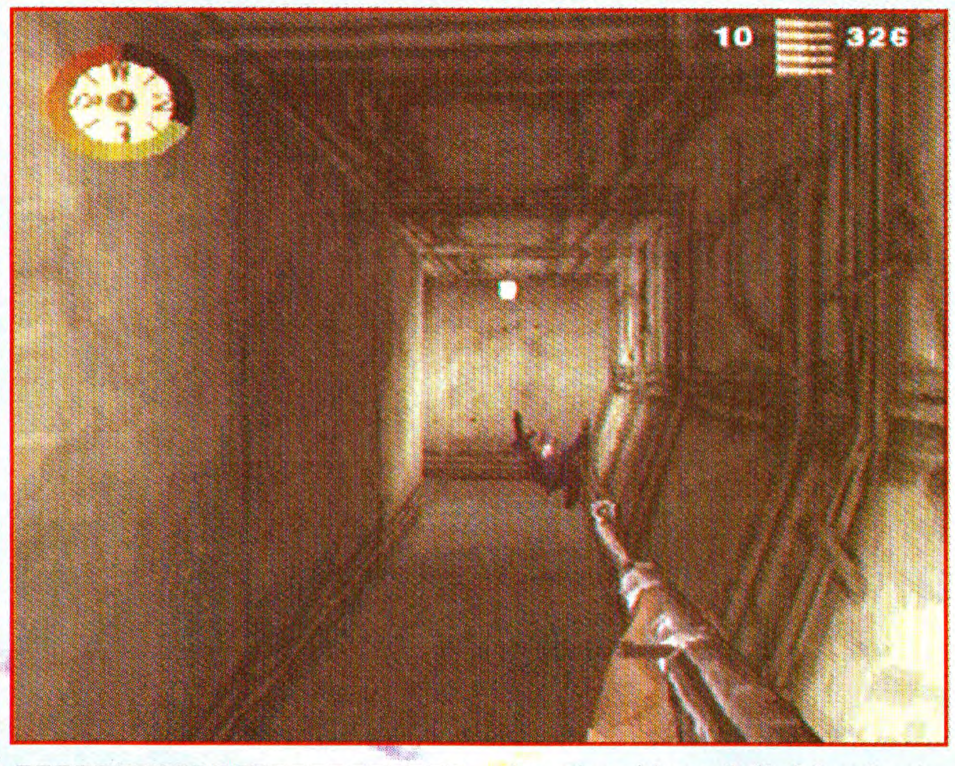
BOBBY MARLEY, ZIGGY MARLEY E PETER TOSH: USCITE I DOCUMENTI TUTTI QUANTI!



A testimonianza di come il gameplay di **Medal of Honor** sia vario, differente radicalmente da quello di Quake II e assai vicino a Goldeneye, ecco alcuni esempi di missioni in incognito, ovvero in cui vestirete i panni di un graduato tedesco, infiltrandovi nelle retrovie nemiche. Sulla Wolframe, nave da carico tedesca che fa rotta su Brema, sarete travestiti da capitano di fregata; a ogni richiesta di esibire i documenti, premendo il tasto **fuoco**, la vostra mano non dispenserà morte e distruzione, ma mostrerà semplicemente un documento (falso). I marinai, non conoscendovi direttamente, vi saluteranno senza esitare; i graduati, però, potrebbero insospettirsi, in quanto non vi hanno mai visto. Ecco che si rende necessario un omicidio silenzioso e appartato, pena il suono dell'allarme. La stessa cosa dovrete farla nella stazione ferroviaria dalla quale partirete in cerca del terribile cannone semovente chiamato **Greta**: anche qui, i soldati semplici vi saluteranno, mentre i gradi più alti della gerarchia vi spareranno direttamente!

Altro elemento che varia il gameplay di Medal of Honor è la silenziosità, lo **stealth**. Lanciato in sordina da Tenchu, concretizzato da Metal Gear Solid e ripreso da Syphon Filter, questo concetto sembra essere destinato a mietere successi ancora per un po': andiamo, chi non ha provato un sottile piacere nell'eliminare un nemico per poi sparire nell'ombra non visto? E fare fuoco da postazione sicura col fucile da cecchino? È questo il segreto degli action game.





A seconda dell'arma che usate e dalla distanza da cui sparate, dipende la 'reazione' del soldato: si può accasciare lentamente, può stramazzare al suolo o fare un volo all'indietro. Come in questo caso.

un male minore, visto che l'atmosfera creata dal palinsesto di gioco (schermate delle opzioni, musica, filmati, foto, artwork) è perfetta: dopo qualche ora, non ci penserete neanche più. Il metodo di controllo è, come vuole la tradizione, 'inizialmente ostico'; questo non vuol dire che non sia ben congegnato. Ci metterete un po' ad abituarvici, tutto qui; il gameplay di **MOH** necessita di questa complessa struttura di controllo.
Lo sparatutto in soggettiva è un gioco tipico da PC; la presenza della tastiera e del mouse garantiscono un controllo pressoché perfetto sulla propria controparte virtuale, in special modo sul **punto di vista**, regolabile a piacere muovendo il mouse. Per ovviare a questa mancanza, MOH fornisce quattro o cinque pre-set di tasti tra cui scegliere, dove entrano in gioco entrambi gli stick analogici. Vi invito caldamente a osservare l'impostazione utilizzata dal sottoscritto nel box apposito per farvi un'idea più precisa.

PIÙ DI UNA A.I.

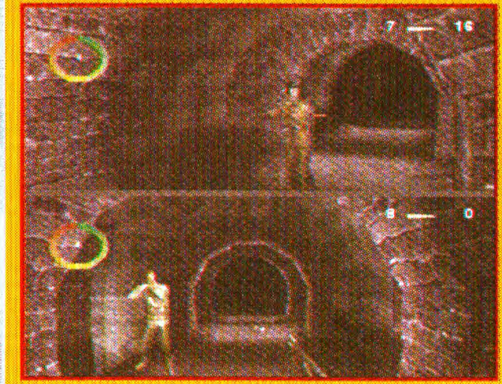
Un'altra cosa che stupisce di **MOH** è l'AI, l'Artificial Intelligence. Inizialmente vi sembrerà di avere a che fare con dei nemici inetti, che vi mancano anche quando sono a pochi metri da voi. Solo in seguito scoprirete che questo è il modo che ha il gioco per dirvi: "Hey, ragazzo! Questi sono i livelli facili. Più avanti sono razzi tuoi!". Ma fin da subito potrete riscontrare come i soldati nemici non si comportano analogamente a quelli che avete visto fino a oggi. Se lanciate una **granata**, vedrete il soldato più vicino a essa fiondarcisi sopra per calciarla via o prenderla in mano e rilanciarvela dietro o addirittura (spettacolare, questa) buttarcisi sopra per fare scudo col proprio corpo, sacrificandosi per salvare gli altri. Oppure, potrebbero semplicemente allontanarsi fino a esplosione avvenuta per poi tornare alla carica. Anche quando gli sparate contro, se doveste mancarli raramente rimarranno fermi per rispondere al fuoco: il più delle volte, si getteranno a terra e addirittura rotoleranno per evitare di essere colpiti nuovamente. E ancora: se ci fosse un **allarme**, da qualche parte, una volta sotto attacco il nemico non esiterà ad attivarlo per chiamare rinforzi piuttosto che affrontarvi da solo (come è logico che sia). Mi piacerebbe continuare a parlarvi del gioco, ma sono bloccato da qualche giorno su un livello che non mi dà tregua e devo assolutamente tornare a giocare. Ci si sente, eh?!

SECRET CODES & PASSWORD

Ah-Ah! Fregati! Pensavate di trovare delle cheats, eh? E invece no, furbacchioni. Qui di seguito vi indico cosa BISOGNA fare per ottenere i codici segreti. Da me, niente cheat, lo sapete.

NOME	EFFETTO	COME SI OTTIENE
Multiplayer Powerups	Vari power up (controlli invertiti, etc...)	Finite con excellent la missione 1
American Movie Modes	I nemici parlano in inglese	Finite con excellent la missione 2
Temperamentel Tocsic	Gli allarmi emettono suoni random	Finite con excellent la missione 3
Wireframe Mode	Giocate i livelli in wireframe	Finite con excellent la missione 4
4X Firing Rate	L'arma spara con quadrupla cadenza di fuoco	Finite con excellent la missione 5
Reflecting Bullets	Le pallottole rimbalzano sui muri	Finite con excellent la missione 6
Unlimited Ammo	Munizioni infinite	Finite con excellent la missione 7
Audie Murphy Mode	Invincibilità	Ottenete la Medaglia d'Onore

AFFRONTEREMO LA MINACCIA TEDESCA CON PISTOLE, FUCILI, BOMBE A MANO, TRICCHE-TRACCHE E CASTAGNOLE



La sezione multiplayer è indecente. MA PERCHÉ NON UN LINK MODE?? PERCHÉ?!? Lo split screen è, nella maggior parte dei casi, la morte del gioco in compagnia. Se poi pensate che ci sono addirittura giochi di strategia in tempo reale che lavorano sullo schermo diviso, sareste indecisi se ridere o piangere. Benchè nato (su PC) come gioco in single player, lo sparatutto è diventato ben presto sinonimo di furioso multiplayer giocato attraverso la Grande Rete, Internet.

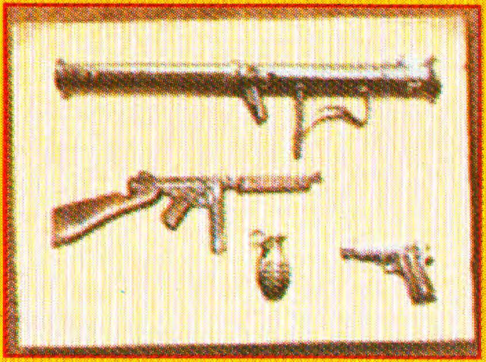


Ora: il MINIMO che ci si possa aspettare è che Medal of Honor sia linkabile. E invece? NO, uno stramaledettissimo split screen, lento più di Aroldo Tieri e con una grafica che non vi racconto neanche.

C'eravamo quasi: eravamo lì lì per avere anche noi, poveri utenti PSX, uno sparatutto intelligente linkabile. Comunque sia, c'è e teniamocela. Nella stanza delle opzioni multiplayer ogni giocatore sceglie la propria divisa tra le sette inizialmente disponibili ; si sceglie poi l'ambientazione e infine l'arsenale. Questo è, contrariamente a quanto succede di norma, fisso dall'inizio del gioco. Potrete finire le pallottole e trovarne delle altre, ma le armi sempre quelle restano. La scelta è fra cinque set prestabiliti che sono:



M1 Garand, Springfield Sniper, BAR, Mark II Frag Grenade



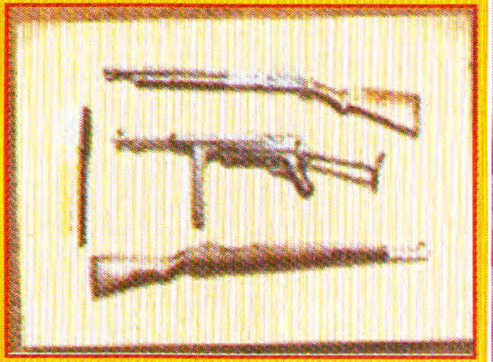
Colt .45, Thompson SMG, Bazooka, Mark II Frag Grenade



Shotgun, BAR, Bazooka, Mark II Frag Grenade



Colt .45, Springfield Sniper, Thompson SMG, Stielhandgrenade



M1 Garand, MP40 SMG, Shotgun, Stielhandgrenade

Casa: **Infogrames**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1/2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock, controller analogici**

DI ALFREDO DELMONACO

24 Ore di Le Mans

Planet Voto
93

A favore
- Grafica ad alto livello
- Realistico quel tanto che basta
- Ottima risposta delle auto
- Alcune innovazioni verranno riprese da altri titoli

Contro
- Menu dei settaggi delle vetture un po' scarno
- Scrolling a volte non velocissimo
- Alla lunga è forse un po' troppo ripetitivo

	Voto (1–10)
Grafica	9
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	8

Vogliamo parlare della grafica e dei riflessi sulla macchina?????

Dopo la bufera dedicata ai giochi di calcio, è il turno delle simulazioni automobilistiche. Il trono di Gran Turismo comincia a vacillare, e già qualche pretendente comincia ad affilare le lame... anzi a scaldare le gomme.

Diciamocelo chiaramente: da quando è uscito Gran Turismo, tutti i giochi di macchine prodotti successivamente hanno dovuto fare i conti con il capolavoro della Sony, senza mai uscire vincitori dal confronto con il totem. Fra decine e decine di titoli, quelli paragonabili si possono contare sulle dita di una mano mozza. Forte della "Prima impressione" di due numeri fa, 24 Ore di Le Mans aveva già gettato le basi come serio pretendente al trono e possiamo affermare che, parzialmente, ha centrato il suo obbiettivo.

UN OTTIMO LAVORO

La realizzazione tecnica di 24 Ore di Le Mans è quella che comunemente chiamiamo ottimo lavoro. I programmatori della Infogrames, che sanno come fare i giochi, hanno curato ogni particolare con passione e scrupolo invidiabili, realizzando un prodotto valido sotto tutti i punti di vista. Le macchine, tutte molto dettagliate, sono arricchite di particolari come adesivi, scritte e riflessi sulla carrozzeria. Questi ultimi, poi, risultano proprio ben fatti, aggiungendo quel tocco di realismo visivo in più che non guasta mai. Sebbene non abbiano ottenuto la licenza ufficiale dalle case costruttrici (motivo per il quale hanno potuto inserire i danni sulle autovetture), potremo riconoscere alcuni modelli della Porsche, Lotus o Mazda. La grafica complessiva si assesta su ottimi livelli, con una buona definizione dei circuiti in generale, e ottima per quello che riguarda le autovetture che troveremo sul circuito. Lo scrolling, nonostante il frame-rate in alcuni punti non sia altissimo, scorre fluidamente.





UNA GARA LUNGA UNA GIORNATA

L'opzione 24 Ore di Le Mans vi permette di provare l'ebbrezza dei piloti veri, nel guidare sul circuito omonimo per 24 ore filate. Verrete, quindi, messi al volante di una delle autovetture disponibili fra le tre classi e preparati per l'estenuante competizione. La grande novità consiste nello potrete scegliere la durata della vostra gara fra 12 e 24 minuti, 2 e 24 ore, appunto. Nei primi tre casi il tempo scorrerà virtualmente simulando una sorta di giornata accelerata. Nel caso siate così temerari di sfidare la modalità h 24, la durata della gara sarà di 24 ore effettive. Ciò significherà che mentre guiderete potrete vedere il sole tramontare, il calare della notte, l'alba ecc., tutto in tempo reale.



Già immagino sessioni simulative al limite fisico di ognuno di voi: ma non sarà necessario. Per evitare sedute troppo prolungate (e, diciamolo pure, dannose per la salute...), sarà possibile salvare semplicemente entrando ai box. In questo modo potrete portare a termine la gara in varie sessioni, senza affaticarvi troppo.



A fine gara uno splendido **replay** ci permetterà di rivivere i momenti più entusiasmanti della corsa, sottolineando le fasi salienti con inquadrature diverse. Sebbene il replay non sia editabile, potremo sfruttare i mille angoli d'inquadratura di default. Significativi anche gli sbuffi di fumo che fuoriusciranno dalle gomme in caso di partenze a razzo o curve al limite.

LA GIOIA DEI CARROZZIERI

Una delle grosse lacune di **Gran Turismo** era la mancanza totale dei danni in caso di contatti con bordo pista e altre vetture (problema parzialmente risolto con il secondo capitolo, di cui potete leggere un ampio articolo all'inizio di questo numero). Le Mans prevede per chi selezionerà il livello **"Professionisti"** un engine che calcolerà in tempo reale i **danni** sulla vostra vettura; questo significherà che in caso di sbandate incontrollate con conseguente contatto con barriere o vetture avversarie, il vostro mezzo si ammaccherà. Come se ciò non bastasse, i danni avranno effetto anche sul rendimento della vostra vettura, obbligandovi a una **sosta** per poterli riparare o la prosecuzione di una gara seriamente compromessa. Le soste ai box, comunque, non sono previste solo per le riparazioni dei danni. Di fondamentale importanza risulterà, infatti, la gestione dei **rifornimenti** e del **cambio gomme**. Nel primo caso, a inizio gara potremo decidere quanta benzina mettere nel serbatoio, così da poter sfruttare maggior velocità del mezzo o una sosta ai box in meno. Questa scelta è a discrezione dell'utente, che potrà configurare così la gara a suo



Speriamo che nessuno perda qualche gomma...



Ecco cosa succede a distrarsi durante la guida. Importantissimo riguadagnare la pista con piccoli colpetti di acceleratore...

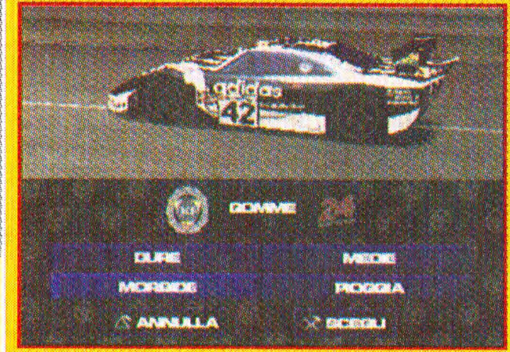
LE VITTORIE SI COSTRUISCONO A TAVOLINO

Parametro fondamentale per la buona riuscita di una gara è l'utilizzo appropriato dell'opzione settaggi della vettura. Un buon adeguamento delle caratteristiche della vostra auto a quelle della pista potrebbero, con molte probabilità, fare la differenza fra voi e il secondo classificato. Sebbene il menu di Le Mans non sia fra i più completi, consiglio vivamente di dargli un'occhiata visto che i parametri fondamentali sono tutti presenti. In gara dovrete sempre avere sotto controllo la situazione, in modo da non lasciarvi sorprendere da scelte errate o danni imprevisti.

- CARBURANTE: la proporzione di carburante è molto semplice. Più ne metterete e meno soste dovrete fare ai box, ma la macchina andrà più lentamente proprio perché oberata dal peso della benzina. Viceversa, se ne metterete poco rischierete di fare una sosta in più ai box oppure, nel peggiore dei casi, di rimanere senza benzina nel bel mezzo della gara. La giusta scelta sta nel saper dosare soste e carico di carburante.



- GOMME: la scelta delle gomme è da sempre legata sia alle condizioni meteorologiche, sia alle esigenze del circuito. Il menu di opzione gomme ci darà la possibilità di scegliere fra gomme dure e morbide e/o asciutte, intermedie e da bagnato. Questo significa che, se di primaria importanza sarà capire se il tempo sarà buono o pioverà a dirotto, lo sarà anche scegliere la mescola adatta al circuito. In caso di piogge improvvise sarete obbligati a cambiare il treno di gomme, pena feroci testacoda e allegre



scampagnate nei prati adiacenti alla pista. In caso di piogge passeggere, comunque, i più scafati potranno mettere in mostra tutta la loro abilità di pilota, evitando un doppio cambio gomme che minerebbe la buona riuscita della gara. Riguardo la scelta della mescola sappiate che una mescola MORBIDA vi permetterà una migliore tenuta di strada (quindi prestazioni migliori), ma vi obbligherà a una sosta ai box in più, poiché le gomme morbide si consumano con maggior frequenza. La mescola DURA, invece, vi garantirà una durata maggiore ma prestazioni decisamente inferiori, rendendola adatta a gare particolarmente lunghe.

- STERZO: per poter adattare tutti gli stili di guida a ogni circuito, potrete usare questo menu per settare la



sensibilità del volante. La scelta va da bassa ad alta, passando per tre posizioni intermedie. La sensibilità dello sterzo è molto soggettiva, per cui potrete trovare la configurazione migliore solo provandole tutte. Maggiore sensibilità significa una minore precisione di guida ma una risposta immediata del volante. Viceversa, una configurazione bassa vi permetterà di essere più precisi nelle traiettorie ma non vi permetterà molte correzioni. Di norma si tende a usare maggiore sensibilità sui circuiti più tortuosi e minore sensibilità per quelli meno impegnativi.

- AERODINAMICA: sebbene il menu in questione, soprattutto rispetto a quelli visti in altri giochi del genere, sia un po' scarno, potrete gestire comunque il carico aerodinamico della vostra vettura in modo semplice ed efficace. Con questi settaggi potrete agire direttamente sul rapporto velocità/tenuta di strada del vostro bolide. Dato che per legge fisica una cosa tende a escludere l'altra, dovrete scegliere fra una macchina molto veloce ma poco stabile, una con un'ottima tenuta ma lenta, oppure il famigerato compromesso fra i due fattori. Per poter sfruttare appieno, e in modo appropriato, suddetto menu, dovrete quantomeno conoscere le caratteristiche dei vari circuiti, adattando così le prestazioni della macchina a quelle della pista.



FATE PRESTO, CHE HO FRETTA...

Immancabile come il cacio sui maccheroni, la neve a Natale, il pub Victoria al venerdì o il campionato la domenica, c'è anche la sosta ai box. Di importanza fondamentale, la sosta vi permetterà di modificare gli assetti e adattarli alla gara in corso. Potrete quindi sostituire le gomme o cambiarle in caso di mal tempo, rifornirvi di benzina, riparare i vari danni (solo in modalità Professionista) o modificare il carico aerodinamico. È perfettamente inutile che vi sottolinei l'importanza di una sosta veloce per poter rimanere in gara. Perdere secondi preziosi comprometterà irrimediabilmente l'andamento della stessa. Confermate la splendida telecamera mobile sulle fasi salienti della gara mentre sarete fermi ai box; potrete così rimanere aggiornati su eventuali cambi di posizione e controllare la situazione nel momento in cui rientrerete in pista.



piacimento. In base alla scelta fatta potrà poi optare per un treno di gomme morbido o duro.

UN OCCHIO ALLA STRADA E UNO AL CIELO

Dato che è prevista una certa variabilità meteorologica, la scelta delle gomme potrà anche essere estesa a quelle intermedie per un pioggiarellina passeggera o a quelle da pioggia in caso d'acquazzone. Oltre a gareggiare sotto la pioggia, in alcuni tornei è prevista la guida notturna. Qui, con l'aiuto dei vostri fari, dovrete condurre la gara nel migliore dei modi, sfidando una visibilità ridotta e avversari sempre più agguerriti. Complessivamente, il controllo delle varie vetture sarà soggetto a varianti date dagli agenti atmosferici, dai danni riportati e, soprattutto, dai settaggi fatti ai box.

Quest'ultima sezione rappresenta però uno dei pochissimi punti deboli del gioco. Infatti il menu dei settaggi risulta un po' superficiale, soprattutto se paragonato ad altri titoli 'sui generis'; qualche opzione in più non avrebbe certo guastato. Molto gradita l'introduzione del modificatore dei giri minimi e massimi che permetterà di controllare e gestire al meglio i rapporti della vostra auto anche in gara. Un uso errato di tale opzione porterà però a un surriscaldamento dell'olio del motore e, a lungo andare, la rottura del vostro "engine".



Se avete un amico/a fidato/a da sfidare, potrete scegliere di farlo tramite il solito split-screen (link-mode, perché sei morto???) oppure correndo a turno.



Rimanendo dietro al vostro diretto avversario potrete sfruttare la scia per superarlo sul rettilineo.

GARE ALL'ULTIMA CURVA

Il sistema di controllo di Le Mans è molto particolare. L'intento dei programmatori è chiaramente quello di ricreare, per quanto possibile, il comportamento dei bolidi in pista. Ognuna delle tre categorie di vetture, GT1, GT2 e Prototipi prevede una risposta completamente diversa ai nostri comandi. Inoltre, ogni auto di ciascuna categoria vanta caratteristiche tecniche differenti, rendendo ogni auto sostanzialmente diversa da un'altra. Tutto ciò, sebbene il numero totale delle auto che potrete trovare in Le Mans sia nettamente inferiore a quello di GT o di Ridge Racer Type 4, vi garantirà una varietà di guida eccezionale. La longevità del titolo è assicurata dalle modalità che si presenteranno una volta caricato il gioco. Potrete effettuare una sezione Arcade, il Campionato, la 24 ore in tempo reale o le solite modalità di Training e/o Sfida.

Nel caso della modalità Arcade, sarete sottoposti a gare consecutive in cui non sono previsti danni e consumi vari e dove potrete vincere delle auto man mano che collezionerete primi posti. Stesso dicasi per il Campionato, ma oltre al livello di difficoltà sensibilmente aumentato, dovrete ora fare i conti con



Il gioco prevede la possibilità di correre in tempo reale la gloriosa 24 ore di Le Mans.

CHI ROMPE PAGA... E VELOCEMENTE ANCHE...

La grande differenza fra Gran Turismo e 24 Ore di Le Mans risiede nella possibilità di far danni alla propria vettura (e su quella degli altri...). Sebbene il capolavoro della Sony sia stato (finora) il re indiscusso delle simulazioni videoludiche, non prevedeva alcuna opzione che attivasse questa modalità, rendendo alcuni passaggi del gioco irrealistici e non del tutto convincenti. Il problema è stato risolto dalla Infogrames che, per la felicità del sottoscritto, ha inserito nel gioco il riscontro visivo sulla carrozzeria di eventuali errori di guida. In modalità Professionista, infatti, andando a sbattere contro il bordo pista o contro un'altra vettura subiremo dei danni che influiranno (negativamente) sulle prestazioni del bolide. Lo schemino della vettura alla vostra sinistra riporterà fedelmente eventuali parti danneggiate, evidenziando in giallo quelle danneggiate in modo leggero, in rosso quelle da sostituire prima possibile. Va da sé che in caso di danni gravi il comportamento della vettura varierà sensibilmente, rendendo la sostituzione del pezzo rotto non proprio obbligata ma caldamente consigliata. Tutto questo, oltre ad aggiungere quel pizzico di realismo in più che forse mancava a GT, vi obbligherà a una guida attenta e precisa, onde evitare soste (quindi perdite di tempo...) indesiderate ai box.





▲ *I danni influiranno negativamente sulle prestazioni del vostro mezzo, obbligandovi a una guida molto pulita.*



il consumo gomme, carburante e i danni sulla vettura.

PILOTA OFFRESI

Sulla falsa riga di **Ridge Racer 4** riceverete alcune 'offerte di lavoro' da parte dei team in gara. Potrete così scegliere il vostro preferito in base alle caratteristiche della vettura. Niente vi vieterà di cambiare team, guidando la macchina della scuderia che vi farà un'offerta più vantaggiosa. L'ultima modalità rappresenta la sfida per eccellenza, riprendendo il discorso che dà il titolo al gioco, e cioè la **24 Ore di Le Mans**. Tutti sanno che questa gara si svolge sul circuito di Le Mans (ma va... giura...) una volta l'anno, e prevede che si gareggi per 24 ore filate. Una gara di resistenza quindi, oltre che di bravura. Stessa cosa si è cercato di fare sulla Playstation, con ovvie limitazioni (anche perché giocare troppe ore DI FILA con la Play FA MALE...); potrete scegliere di gareggiare per 12 o 24 minuti, 2 ore o 24 ore. In quest'ultimo caso vi sarà data l'opportunità di **salvare** la partita ogniqualvolta lo desideriate, semplicemente entrando ai box e selezionando l'apposita opzione. Va da sé che meno soste farete e più probabilità avrete di vincere la gara; logicamente, finire tutte le competizioni vi darà accesso a circuiti prima nascosti e auto nuove. La sfida rimarrà, per questo motivo, sempre alta garantendovi ore di divertimento sfrenato.

▲ *La guida notturna, con solo la luce dei fari a illuminare la strada, metterà in mostra tutto il Ken Falco che c'è in voi...*

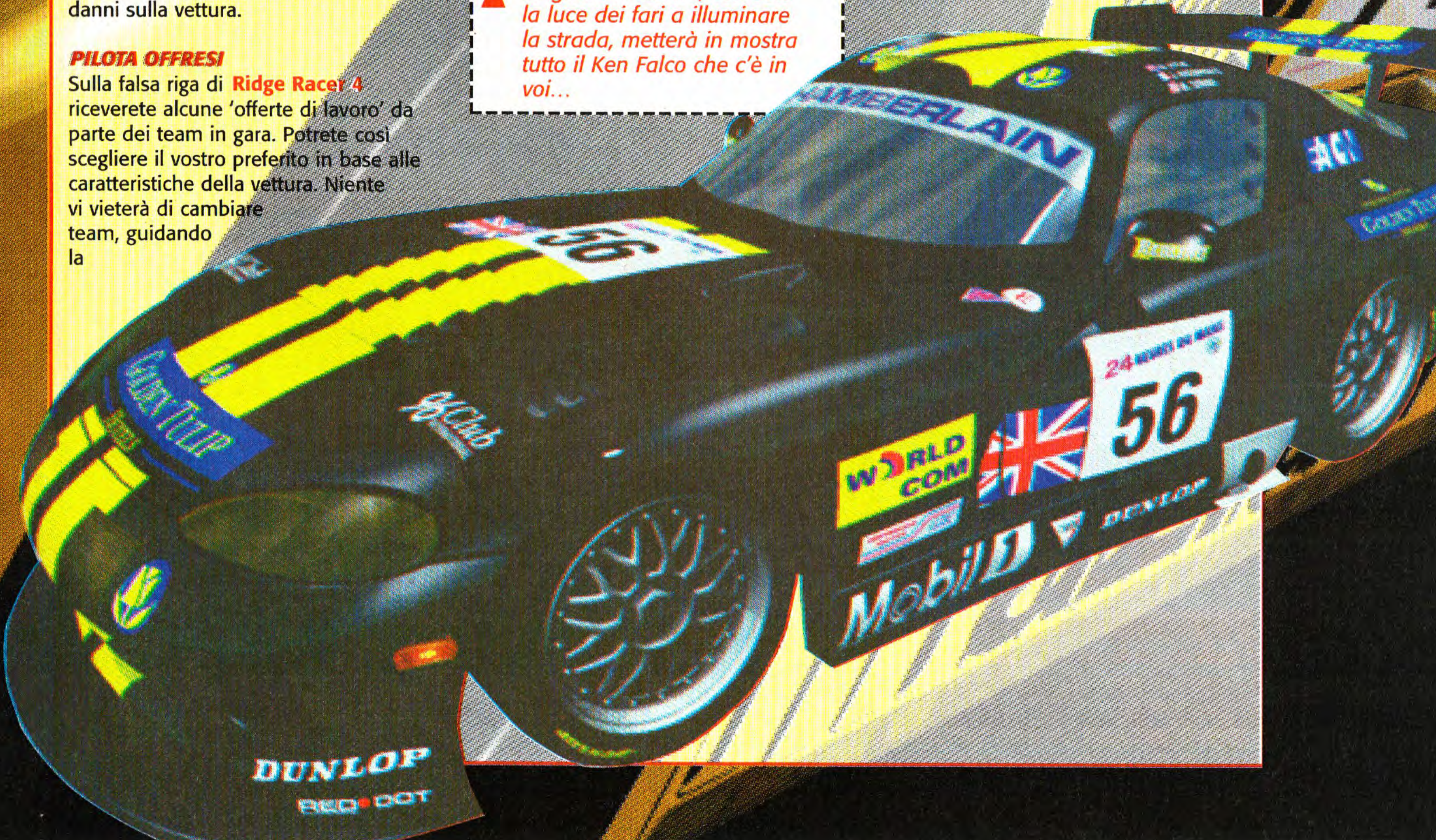
SIETE ANCORA LÌ???

Concludendo, possiamo tranquillamente affermare che **24 Ore di Le Mans** è un capolavoro, da tenere affianco alle migliori produzioni su PlayStation come **GT** o **Ridge Racer Type 4**. La sua giocabilità immediata e i livelli di difficoltà variabili lo rendono accessibile a tutti. La realizzazione tecnica, veramente d'alto livello, fa sì che oltre a essere divertente da giocare il titolo Infogrames risulti anche bello da vedere, enfatizzando i lati spettacolari della gara. Lo stimolo continuo a 'guadagnare' nuove vetture obbligherà il giocatore a finire tutti i tornei disponibili, impegnandolo per giorni e settimane. L'introduzione di nuove modalità di gioco non ha fatto altro che portare una ventata d'aria fresca, rinvigorendo un genere che, per certi versi, stava diventando monotono. Un titolo da avere assolutamente.

LIMITATORE DI GIRI

Chi ha letto la "Prima impressione" del numero di Ottobre si ricorderà sicuramente (... certo, ... certo) di aver letto riguardo al limitatore di giri. Quest'ultimo rappresenta un indicatore che ci permetterà di gestire la lunghezza del cambio di ogni vettura. Potremo infatti, tramite i tasti R2 e L2, 'allungare' o 'accorciare' a nostro piacimento le marce del nostro mezzo. Allungando le marce otterremo l'effetto di avere maggior velocità di punta ma minor ripresa. Accorciando il cambio, invece, potremo contare sull'effetto opposto. Attenzione a non esagerare con l'allungamento del cambio. Un prolungato fuori-giri, infatti, porterà all'aumento della temperatura dell'olio provocando la fusione del motore e la prematura dipartita dalla gara, lasciandovi soli con la vostra tristezza.





Casa: **GT Interactive**
Genere: **Avventura**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock, mouse**

DI LUCIO PROSPERI

Discworld Noir

Planet Voto 90

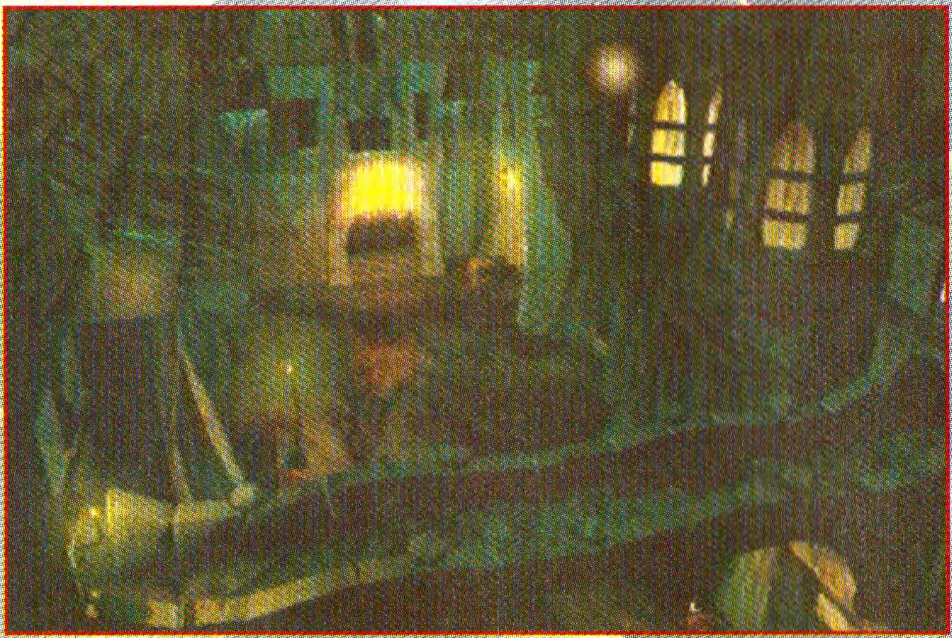
A favore
- Realizzazione tecnica di un certo spessore
- Trama originale e coinvolgente
- Interamente sottotitolato in italiano

Contro
- Storia per la maggior parte incentrata sui dialoghi
- Ritmo piuttosto lento
- Caricamenti molto frequenti e fastidiosi

Voce	Voto (1-10)
Grafica	8
Gameplay	6
Sonoro	8
Longevità	9
Originalità	7

Arriva finalmente anche su PlayStation la nuova avventura basata sul fantastico "Mondo Disco" ideato da Terry Pratchett, e contraddistinta dalla presenza di dialoghi divertenti e surreali.

Per tutti quelli che non dovessero conoscerlo, **Terry Pratchett** è uno scrittore, creatore della saga di **Discworld**, una delle opere comico/fantasy più riuscite in assoluto grazie alla presenza di situazioni surreali e divertenti, arricchite da dialoghi pieni d'ironia.
In questo mondo fantastico l'autore si è divertito a sovvertire tutte le conoscenze di galileiana memoria: la Terra, infatti, è piatta come un disco (... appunto) e poggia sulla schiena di quattro mastodontici elefanti che, a loro volta, sono sorretti da un'enorme tartaruga, di nome **A'Thuin**, che passeggia beata per lo spazio. La capitale di questo bizzarro mondo è l'inquietante città di **Ankh-Morpork**, da dove prenderà il via la vostra avventura, luogo 'particolare' popolato da una serie di personaggi che definire 'strani' è davvero poco...



Una vista di uno dei sobborghi di Ankh-Morpork che non mette certo molta allegria...

ANKH-MORPORK

La città, oltre che dagli esseri umani, è infatti abitata da **troll**, nani, giganti e quant'altro è riuscita a partorire la fervida immaginazione del simpatico Pratchett, e tutte queste creature avranno un loro ruolo all'interno della contorta avventura. Rispetto ai due precedenti capitoli, nei quali potevate controllare un mago pasticcione (l'ingenuo **Scuotivento**), in **Discworld Noir** vestirete i panni di **Lewton**, un investigatore privato di mediocre fama che riesce a sbancare il lunario con una certa fatica.

TERRY PRATCHETT... CHI È COSTUI?

Come già detto, Terry Pratchett è l'ideatore della saga fantastica, arricchita da numerosi tocchi comico/demenziali, ambientata nel "Mondo Disco".
La sua intera opera si compone di ben 15 volumi, che purtroppo non hanno goduto della giusta considerazione da parte delle case editrici italiane: solo tre di questi romanzi, infatti, sono al momento disponibili tradotti nella nostra lingua, e la loro reperibilità risulta, oltretutto, alquanto problematica.



Per chi volesse tentare di recuperarli, i titoli dei libri sono: "Il colore della magia", "Il mondo disco" e "Maledette Piramidi".

Questa, però, non è l'unica modifica che è stata apportata dai programmatori della **GT Interactive** (che evidentemente non conoscono il detto: *"squadra che vince non si cambia"*): storyboard e atmosfera sono stati completamente rivisti...
Vi troverete così a girovagare per una città cupa e perennemente sotto un acquazzone, all'interno di un mondo interamente in 3D. Il passaggio da una visuale bidimensionale a una tridimensionale, sia per quel che riguarda le locazioni sia per i personaggi, ha permesso un maggior dettaglio grafico, con schermate estremamente particolareggiate e curate.
Le ambientazioni sono, infatti, costituite da una serie di scenari fissi entro i quali potrete muovervi sfruttando un particolare cursore che evidenzierà, facendone comparire il nome, le persone e/o gli oggetti con i quali poter interagire.

ASPETTA CHE ME LO SEGNO

Come ogni investigatore che si rispetti, **Lewton** si porta sempre appresso un **block notes** sul quale segnare ogni indizio o prova che riuscirete a trovare proseguendo nel gioco. Queste note, che verranno riportate automaticamente ogni volta che scoprirete qualcosa, vi saranno particolarmente utili sia per capire come riuscire ad avanzare sia per scoprirne di nuove, interrogando i vari personaggi con cui avrete a che fare.
La storia ha inizio nel vostro ufficio, nel momento stesso in cui ricevete la visita di una donna di nome **Carlotta** (che ha il giusto 'aspetto' per candidarsi come prossima protagonista del nuovo film di **Tinto Brass**...), che decide di assumervi per affidarvi l'incarico di ritrovare **Muddy**, il suo amante sparito misteriosamente dopo essere sbarcato da una nave ancorata nel porto di **Ankh-Morpork** da tre giorni.
Strana coincidenza... Infatti, proprio da tre giorni, in città è cominciata una serie di efferati delitti senza alcun apparente collegamento tra di loro, mentre alcuni giganteschi e inquietanti troll, solitamente poco propensi a farsi vedere in giro, sembrano intenzionati a far chiarezza sulla morte di uno di loro. Il mistero s'infittisce, ma non preoccupatevi: questo è solo l'inizio!



IL DETECTIVE LEWTON

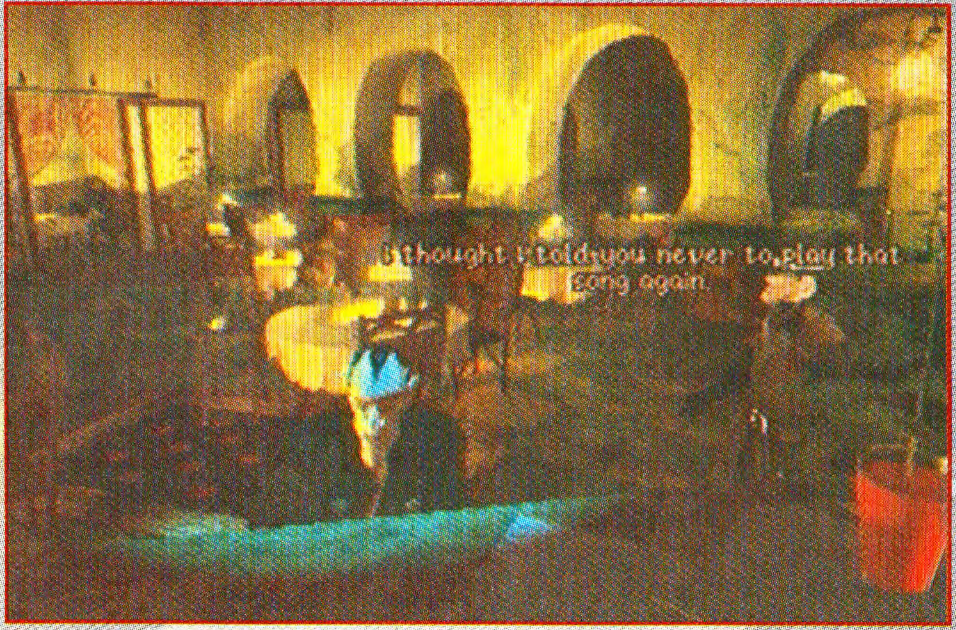
Come già accennato, l'atmosfera di gioco riveste una parte molto importante, e richiama da vicino quella dei film gialli degli anni '50, con la pioggia battente che ripulisce sobborghi poco rassicuranti e interni squallidi e sporchi.
In questi ambienti s'inserisce alla perfezione il vostro personaggio: il detective Lewton, infatti, incarna alla perfezione lo stereotipo dell'investigatore privato dei classici film noir alla **Bogart**.
Ed è proprio a quest'ultimo, o per restare più ai giorni nostri al **Clint Eastwood** delle ultime produzioni, cui



Un esempio delle bizzarre creature che popolano il Mondo Disco.



Posizionando il cursore sugli oggetti 'utili' ne vedrete comparire il nome.

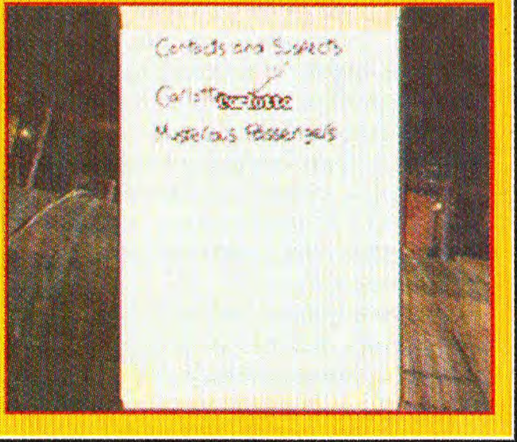


Nella versione per l'Italia tutti i dialoghi saranno tradotti nella nostra bella e amata lingua.

L'INVENTARIO

Proseguendo nel gioco verrete a conoscenza di numerose informazioni e indizi, fondamentali per la risoluzione di Discworld Noir; tutte queste cose verranno riportate con precisione sulle pagine di un block notes, da dove potrete richiamarle per interrogare i vari personaggi.
Ogni volta che, parlando, uno di questi vi farà cenno a un certo luogo di Ankh-Morpork, vedrete comparire sul vostro schermo una piantina della città: da quel momento avrete abilitato un nuovo luogo nel quale recarvi per continuare le indagini.
Ogni oggetto che recupererete verrà posizionato in un inventario dal quale potrete prelevarlo in qualsiasi momento, per utilizzarlo o per unirlo a qualcun altro e migliorarne la funzionalità.





PLANET GAME



si sono ispirati i programmatori, anche attraverso tutta una serie di sottili riferimenti in moltissime scene. Vestito con un lungo impermeabile e con un cappello che gli copre buona parte del volto perennemente in testa, il sagace Lewton è un uomo disincantato, capace di vivere tutto con un certo distacco, che non disdegna un buon bicchiere di whisky ma, soprattutto, che è dotato di una grande dose d'ironia e senso dell'umorismo, vero e proprio punto di forza di questa produzione.

BATTUTE DIVERTENTI

I dialoghi, infatti, sono caratterizzati da una serie impressionante di citazioni e battute d'ogni tipo; i commenti di **Lewton** sprizzano ironia e cinismo da ogni parola, mentre il 'nonsense' la fa assolutamente da padrone! La versione che abbiamo avuto modo di provare era interamente in inglese ma, nel momento stesso in cui state leggendo queste righe, dovrebbe essere disponibile la versione sottotitolata in italiano; in questo modo potrete godervi tutte le frecciatine e i continui 'botta e risposta' che i personaggi non mancheranno di scambiarsi. Il vero cuore del gioco è costituito proprio dai **dialoghi**, e i programmatori della GT li hanno curati in modo maniacale, rendendo indispensabile parlare con tutti i personaggi che incontrerete con il procedere dell'avventura. Ogni abitante di **Ankh-Morpork** è caratterizzato in maniera egregia, sia visivamente sia caratterialmente, e con il tempo imparerete chi merita la vostra attenzione e chi no (a questo proposito state alla larga dallo scultore, che sarà capace solo di farvi perdere un sacco di tempo, senza aiutarvi per niente!).

UN PROBLEMA SUPERABILE?

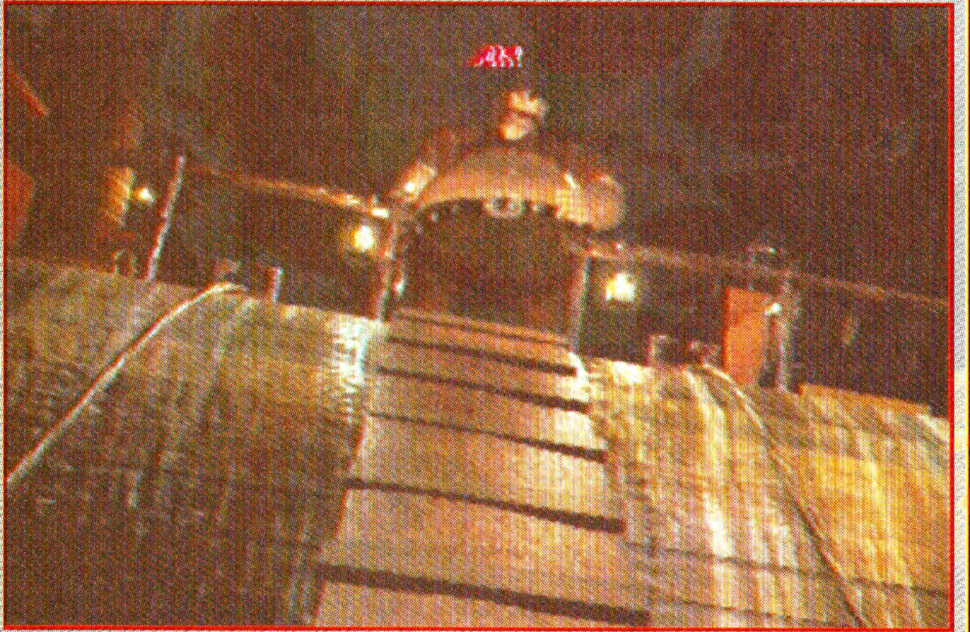
La decisione di focalizzare il gioco su una struttura in cui i dialoghi rivestono il 60% dell'intero gioco potrebbe risultare davvero fastidiosa per la maggior parte degli utenti PlayStation. Moltissimi di voi, infatti, credo che apprezzino la console di casa Sony soprattutto per l'enorme offerta di titoli 'giocabili', che necessitano di pochissima pratica per dare soddisfazioni. Ora, le avventure sono da sempre un patrimonio dei possessori di PC (che, a dire il vero, ultimamente si stanno anch'essi orientando verso prodotti più arcade...) e, a mio parere, sono proprio le macchine più adatte per gestire giochi di questo tipo (lungi da me la volontà di fare paragoni tra le due piattaforme di gioco), sia per tradizione sia per predisposizione mentale da parte della maggior parte degli utenti. È però giusto che anche i possessori della PlayStation abbiano la possibilità di scoprire un genere 'storico', che è in grado di regalare grandi soddisfazioni (magari in un tempo maggiore...); il mio unico timore è che il giocatore medio possa risultare infastidito dalla lentezza di questo **Discworld Noir**, in cui inevitabilmente i lunghi dialoghi tendono a rendere il tutto un po' 'pesante' (nonostante siano arricchiti da spiritosaggini e battute). Appurato ciò, il gioco merita senza dubbio l'attenzione di ogni appassionato di avventure, grazie a una realizzazione tecnica davvero molto



▲ *Questa appariscente signorina è Carlotta... Rivestirà un ruolo molto particolare all'interno dell'avventura.*



▲ *Parlate con tutti i personaggi per scoprire quello che sanno e costringerli a rivelarvi particolari importanti.*



▲ *Se non bastassero le numerose e strane creature presenti, anche gli esseri umani hanno caratteristiche che definirei bizzarre.*

METTETEVI COMODI

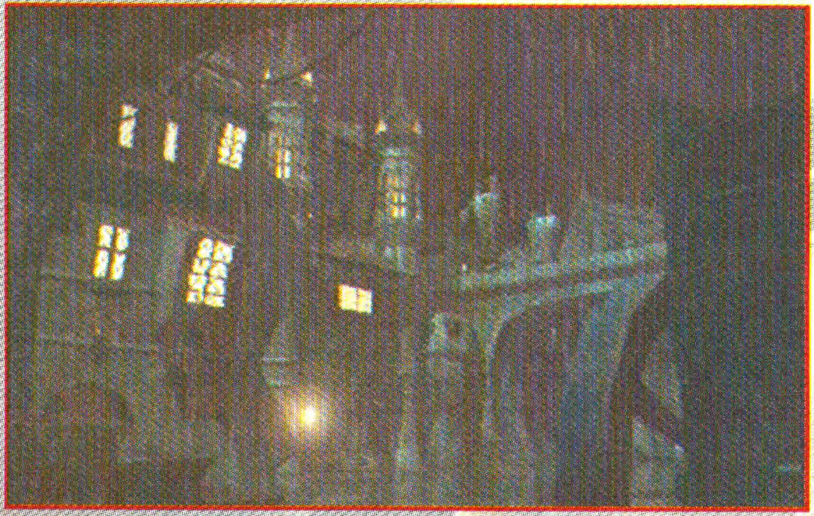
Il più grosso (e in sostanza l'unico...) dei problemi che affligge Discworld Noir è la frequenza dei caricamenti: ogni vostro spostamento sarà seguito da un breve accesso al disco, ogni nuovo argomento da affrontare in un dialogo comporterà un periodo d'attesa più o meno lungo. Armatevi, quindi, di molta pazienza... Intanto, noi vi prepariamo mostrandovi la schermata che imparerete a conoscere MOLTO bene prima di arrivare alla conclusione del gioco.





Tutte le ambientazioni sono curate, e gli interni arricchiti da una serie di particolari che dimostrano il buon lavoro svolto dai programmatori.

buona e a una trama intricata e piena di colpi di scena.



Durante tutta la durata dell'avventura sarete accompagnati da una pioggia battente e incessante.

GRAFICA DI QUALITà

La prima cosa che salta agli occhi è la bontà del lavoro svolto dai grafici, con un'estrema cura sia nella realizzazione delle varie **ambientazioni**, riccamente dettagliate e definite, sia in quella delle **animazioni dei personaggi**, per i quali sono stati utilizzati modelli poligonali molto credibili.
Anche il sonoro riveste un aspetto davvero importante, a partire dalla **colonna sonora**, anch'essa palesemente ispirata ai grandi film del passato, con pezzi di notevole impatto emotivo (da segnalare quello eseguito dal pianista dell'**Ankh Café**, in una scena che ricorda molto da vicino **"Casablanca"**). Il parlato è buono, anche se non sempre sincronizzato al meglio; è da notare che anche nella versione italiana questo rimarrà in inglese, in quanto la traduzione riguarderà solo la parte dei sottotitoli... Un buon metodo per migliorare, senza accorgersene, la propria conoscenza della lingua anglosassone. Gli effetti sonori, invece, sono piuttosto rari e nulla più che funzionali, tanto che il più delle volte passano inosservati.
Il sistema di controllo, adoperando il **joypad**, è discreto sebbene la precisione che il mouse è in grado di rendere non è minimamente paragonabile (d'altra parte, le avventure sono nate per essere giocate con il 'topo'). Il domandone del mese è quindi questo: quanti di voi sono in possesso di questa periferica (o solamente sanno dell'esistenza di un mouse anche per PlayStation)? Credo pochi. L'unica cosa da fare, quindi, è impratichirsi con il joypad, utilizzando magari lo stick analogico, e i risultati non tarderanno ad arrivare.

LA PAROLA FINE

La trama è molto complessa e più volte sarete costretti a ritornare sui vostri passi per sottoporre ai vari personaggi i nuovi indizi che sarete riusciti a raccogliere. Proseguire è però piuttosto intuitivo e dovrebbe capitarvi raramente di restare bloccati senza sapere che pesci prendere... Il gioco è molto vasto, e prima di vedere scritta la parola fine dovrete sudare, nonostante tutto, le proverbiali sette camicie. Lo scotto da pagare per un titolo tanto ampio, ricco di ambientazioni e dialoghi, è un accesso al disco praticamente perenne: per ogni azione che dovrete compiere sarete costretti ad aspettare un breve caricamento e, alla lunga, le continue attese potrebbero finire con lo snervarvi; armatevi quindi di molta pazienza!
In definitiva **Discworld Noir** risulta comunque un'ottima avventura, graficamente ben fatta e arricchita da una trama bizzarra e coinvolgente. La presenza di moltissimi dialoghi, la cui lettura è fondamentale per capire come comportarsi, rende il gioco piuttosto **lento**, cosa che potrebbe infastidire non poco gli amanti dell'azione: in questo gioco ne troveranno davvero poca! Tutti gli appassionati di avventure, comunque, non dovrebbero lasciarselo sfuggire: sia perché per PlayStation titoli di questo tipo ce ne sono davvero pochi, soprattutto di questa qualità, sia perché il gioco è coinvolgente, divertente e intrigante.





Nobby è un vostro amico... E (un po' tonto, ma si rivelerà un aiuto (involontario) prezioso.

CAMBIARE È UN PO' PARTIRE

I cambiamenti rispetto ai due precedenti capitoli di Discworld sono stati piuttosto netti, e forse questo potrebbe spiazzare i fans della serie che avrebbero rivisto con piacere i luoghi e i personaggi dei due prequel.
I programmatori della GT hanno però pensato che fosse giusto offrire un prodotto completamente nuovo, sia dal punto di vista dell'ambientazione che della realizzazione tecnica.
Il passaggio dal 2D al 3D ha permesso loro di caratterizzare al meglio tutti i personaggi e curare molto di più l'atmosfera di gioco, vero e proprio punto di forza della produzione. Credo che questa decisone sia, comunque, quella giusta: modificare completamente trama e ambientazione garantisce ai giocatori un'esperienza di gioco totalmente nuova, cosa che un terzo capitolo non avrebbe permesso.
Inoltre, il mix di ironia e cinismo di Lewton ve lo renderà simpatico fin dalle prime battute... e la nostalgia per Scuotivento finirà presto nel dimenticatoio.

Casa: **Eidos**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **3**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), volanti compatibili**

F1 World GP

Planet Voto
79

DI LUCIO PROSPERI

La stagione della Formula 1 sta osservando il suo periodo di riposo, mentre le software house continuano senza tregua a sfornare giochi su licenza della FIA.

A favore
- Dettagliata presentazione di tutti i circuiti
- Ottima gestione dei settaggi
- Buon sistema di controllo
- Interamente in italiano

Contro
- Realizzazione tecnica mediocre
- Fisica comportamentale della vettura poco credibile
- Intelligenza Artificiale da rivedere

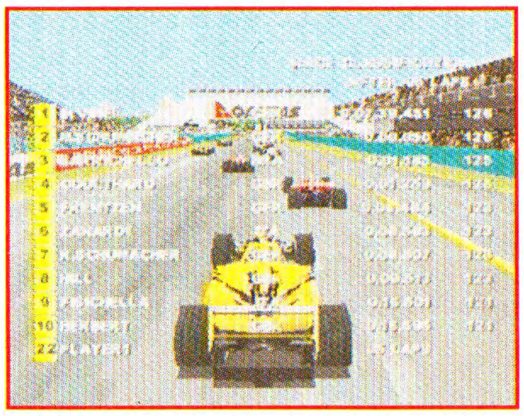
Grafica	6
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	7
Originalità	6

Con il Campionato Mondiale ormai alle porte, la **Eidos** vi offre la possibilità di rivivere le emozioni dell'ultima competizione del secolo scorso, con la speranza che preferiate correre con le macchine e i piloti 'vecchi' piuttosto che con quelli della stagione 2000... Scherzi a parte, preparatevi a vivere nuovamente lo spettacolare duello tra **Hakkinen** e **Irvine** che ha tenuto con il fiato sospeso i tifosi di tutto il mondo (e che si è concluso con l'ennesima delusione per la Ferrari... sigh!).



DALL'AUSTRALIA AL GIAPPONE

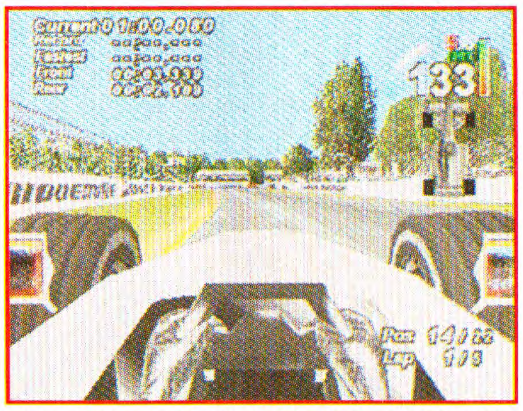
F1 World GP dispone quindi della licenza ufficiale di tutti i piloti, delle macchine e dei circuiti, offrendovi così la possibilità di gareggiare per il vostro team preferito, in una gara singola (evitando, volendo, anche le prove e partendo da una posizione casuale) o nell'intera stagione agonistica. L'ampio menu delle **opzioni**, dalla gestione un po' macchinosa, vi permetterà di fare le vostre scelte, anche per quel che riguarda la difficoltà del gioco: questa dipenderà sia dai tre livelli a disposizione (**principiante**, **amatore** o **professionista**), sia dalla **scuderia** scelta (le auto sono state suddivise in **5 categorie** a seconda dei risultati conseguiti e del loro blasone), sia, infine, dal tipo di aiuti che deciderete di attivare (dal **cambio automatico** alla **frenata assistita**, dall'**indistruttibilità** al **carburante infinito**).



La grafica delle sovraimpressioni ricalca da vicino quella della televisione.

PIT STOP E WARM UP

Il week-end del Gran Premio è stato ricostruito con molta cura, con i giorni dedicati alle prove libere, a quelle cronometrate, al **warm-up** e alla gara vera e propria. Prima di ogni giornata potrete preparare al meglio la vostra vettura accedendo a una sezione di **set up**, davvero ben fatta, nella quale intervenire sulla meccanica del vostro bolide,



Gli eventuali danni alla vettura vengono segnalati dalla macchinina in alto a destra.

per adeguarlo al tipo di circuito e alle condizioni meteorologiche variabili. Avrete la possibilità anche di decidere la **strategia di gara**, valutando le eventuali soste, la quantità di benzina da mettere nel serbatoio e studiando a fondo la conformazione del circuito di cui vengono fornite tutte le velocità consigliate. Ma le luci rosse ormai sono già tutte accese... È il momento di far 'cantare i cavalli' e far mangiar la polvere agli avversari.

POLE POSITION

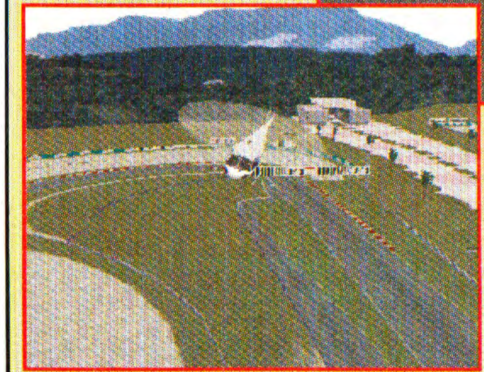
Purtroppo la prima impressione che si ha scendendo in pista non è delle migliori, a causa di una realizzazione grafica non impeccabile. La vostra vettura è abbastanza bella e discretamente dettagliata, ma sono tutti gli elementi di contorno che risultano mediocri. Le altre monoposto sono costituite da un numero piuttosto esiguo di poligoni e perdono considerevolmente



GITA TURISTICA

Prima di ogni week-end del Gran Premio, avrete la possibilità di perlustrare l'intero circuito a bordo di un elicottero. In questo modo, oltre a rendervi conto visivamente delle difficoltà del circuito, potrete ascoltare un commento tecnico, in perfetto italiano, sulla pista, la sua storia e i nomi di tutte le parti più impegnative. Sicuramente la parte migliore di tutto il gioco, bella e molto ben fatta!





di dettaglio quando si trovano a una certa distanza da voi; emblematica, sotto questo punto di vista, è la **zoomata** prima della partenza: tutte le monoposto appaiono come dei blocchi rettangolari e, solo una volta vicino alla telecamera virtuale, riacquistano un certo dettaglio grafico. Tutti i **circuiti** sono stati riprodotti ispirandosi fedelmente alle controparti reali, ma la grafica risulta davvero poco chiara e la scelta di alcuni abbinamenti di colore rende perfino difficile individuare alcuni punti del tracciato. La qualità delle piste, poi, sembra variare da Gran Premio a Gran Premio, mantenendo comunque uno standard qualitativo piuttosto basso.

QUALCHE PROBLEMA

Altra grossa pecca è costituita dalla sensazione di **velocità** che **F1 World GP** è in grado di restituire: detto che con la visuale 'da davanti' le cose migliorano un po', in generale il tutto si muove un po' troppo lentamente. In alcuni lunghi rettilinei non si ha certo l'impressione di sfrecciare a più di 300 Km/h, soprattutto se utilizzate la vista da dietro la vettura. A completare il quadro di una realizzazione tecnica non esente da colpe, c'è il **sonoro** tutt'altro che memorabile. Unica nota positiva la presenza di una **'guida al circuito'** (vedi box) che v'illustrerà in un ottimo italiano le caratteristiche dei vari tracciati, curva per curva. Tolto questo, gli effetti sonori sono limitati a qualche sporadico intervento dai box e allo stridulo rumore del motore e dei freni (quest'ultimo molto simile a un colpo di pistola...?!?); davvero un po' poco.

ARCADE O SIMULAZIONE?

Nonostante la presenza di entrambe le opzioni, non mi sembra di aver colto particolari differenze tra le due: il gioco resta fondamentalmente un prodotto più simulativo. Il **sistema di controllo** è davvero buono, così come la risposta ai comandi, precisa e immediata; guidare non è affatto semplice, e ogni contatto con le altre macchine o con i muretti (a patto che abbiate tolto l'opzione d'indistruttibilità) comprometterà sensibilmente la stabilità del vostro bolide: un alettone danneggiato potrebbe costringervi a una lunga odissea per raggiungere i box, mentre un'uscita nell'erba o nella sabbia vi farà perdere secondi preziosi. Per ciò che riguarda le **uscite di pista**, mi ha lasciato un po' perplesso il comportamento dell'auto: in certe circostanze il semplice contatto con un filo d'erba vi farà girare, in altre potrete tagliare le chicane come se niente fosse... In generale, comunque, adottare una guida in 'stile autoscontro' non è affatto consigliato, a meno che non vogliate ottenere un prematuro addio alle competizioni.



Il momento della partenza è il più emozionante di tutto il Gran Premio.



Le condizioni climatiche influenzano lo stile di guida e obbligano a cambiare l'assetto della monoposto.

PRIMA O POI LA FERRARI VINCERÀ...

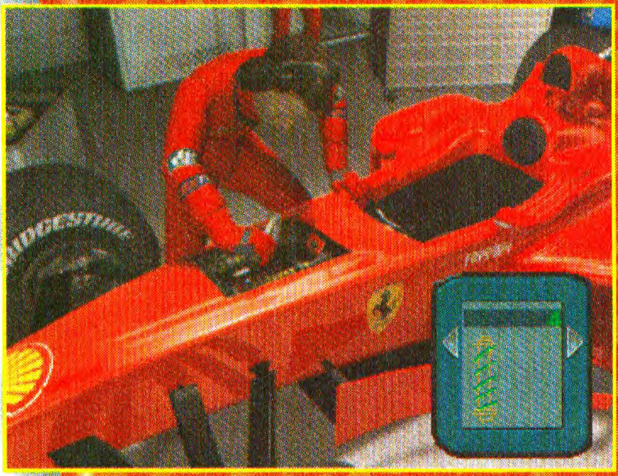
I piloti avversari sono dotati di un'Intelligenza Artificiale 'strana'... Mi spiego: quelli che vi stanno davanti si comportano normalmente, vi ostacolano, sbagliano (non spessissimo, per la verità) e seguono le loro traiettorie. Quello che non mi ha convinto è il comportamento di chi vi segue: qualora dovesse capitarvi di fare un testacoda e ostruire parte della carreggiata, questi si fermeranno e aspetteranno che vi siate spostati per ripartire! Manca solo che vi chiamino il carro attrezzi o che vi consiglino di far la tessera dell'ACI...
Nel complesso, quindi, **F1 World GP** risulta un titolo solo discreto: superato l'impatto con la grafica tutt'altro che esaltante, il gioco della Eidos è, comunque, in grado di regalare qualche ora di divertimento, soprattutto se giocato in due (è presente il classico **split-screen orizzontale**). Alla lunga, però, i difetti menzionati ne compromettono seriamente la longevità e gli fanno preferire, senza dubbio, **Formula1 '99** della Psygnosis.

BLU OFFICINE, COMPETENZA E CORDIALITÀ



Uno degli aspetti migliori di F1 World GP è la possibilità di settare la propria vettura a seconda delle condizioni climatiche e del tipo di pista che vi troverete ad affrontare. All'interno del vostro box potrete modificare il tipo di pneumatici, la loro inclinazione, il tipo di freni, la durezza delle sospensioni, la lunghezza dei rapporti del cambio, l'inclinazione degli alettoni e la quantità di benzina da imbarcare.





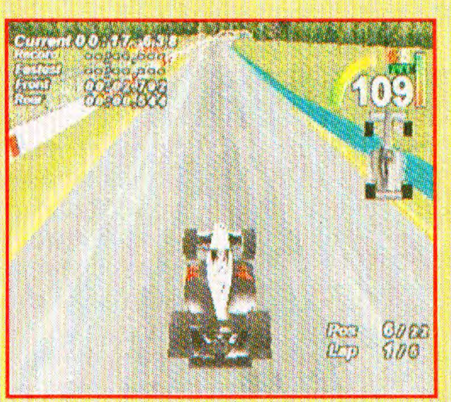
L'animazione di un meccanico vi mostrerà l'effetto pratico delle vostre decisioni. Potrete, inoltre, stabilire la strategia da adottare, pianificando il numero di soste, da un minimo di una a un massimo di tre (a seconda, anche, del numero di giri da percorrere).

L'ANGOLO DELL'OTTICO

Le visuali di gioco disponibili sono quattro (escludendo quella che vi consente, tramite la pressione del tasto L1, di dare un'occhiata alle vostre spalle), tutte giocabili e che accontenteranno sia i fans della soggettiva sia quelli della vista più ampia.
- Da dietro: la classica visuale che permette di avere una buona visibilità del tracciato e valutarne tempestivamente le difficoltà.



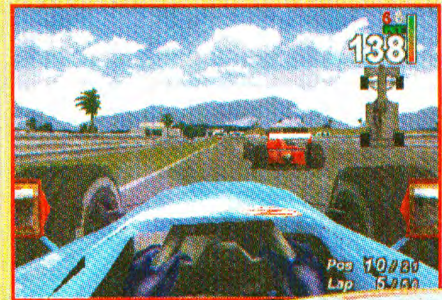
- Da lontano: simile alla precedente, offre una visuale più distanziata, permettendo di tenere sotto controllo una porzione ancora più ampia di pista.



- Dal davanti: la visuale dal muso della macchina è quella che garantisce una maggior sensazione di velocità.



- Da dentro l'abitacolo: sicuramente la più realistica, permette una visione ristretta del tracciato; consigliata solo una volta acquisita una certa dimestichezza con le piste.





Casa: **Rockstar Games**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (analogico e vibrazioni)**

Thrasher: Skate and Destroy

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO



A favore
- Molto tecnico
- Sonoro e iconografia eccezionali

Contro
- Esasperatamente lento
- Molto difficile

Voce	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	8

Planet Voto
85

PROVA PLANET

La più famosa 'zine' di skateboard sponsorizza questo gioco molto tecnico e per nulla semplice. Un titolo che affonda le proprie radici nella street culture americana, che vi mette letteralmente 'in mezzo a una strada'!

Particolarmente serrata la battaglia fra le varie software houses che si svolge sui parquet per l'assegnazione del miglior titolo di basket. L'offerta di titoli cestistici, infatti, è ampia e ben convincente; non vanno scordati i titoli della serie **Thrasher: Skate and Destroy** è un gioco di skateboard, il terzo uscito per PlayStation, almeno a mia memoria. Il primo fu **Street Skater**, e fu proprio il sottoscritto a osannarlo sulle pagine di Planet come un giocone. Questo perché era l'unico, ai tempi, che trattava questa 'disciplina' assai vicina allo snowboard come cultura, origini, intenti, iconografia e musica. Poi venne quel capolavoro di **Tony Hawk's Skateboarding**, un bel 92 sul numero di Dicembre e sette pagine solo per lui. Anche se avesse avuto avversari più agguerriti di Street Skater (che, alla luce di Tony Hawk e questo Thrasher, non sembra più essere un gran che), ne sarebbe comunque uscito vincitore. **Thrasher** si spinge ancora oltre, esplorando più a fondo la cultura skateboardistica americana, in particolare la ramificazione **street**. Per comprendere meglio questo concetto, sarebbe necessario spiegare come il fenomeno skateboarding sia radicato nella cultura statunitense e di come si sia scisso in diverse specialità, alcune più appariscenti come i **trick contest** e altre più di nicchia come la **street philosophy**. Mettiamola così: le gare che si svolgono nell'ambito delle manifestazioni come gli X-Games, le rampe organizzate durante eventi che richiamano i giovani, gli skate park, tutto questo è lo



Durante il gioco potete mettere in pausa e studiare le combinazioni dei tasti per l'esecuzione di trick. Come in Tekken.



È possibile grindare su ogni cosa, compreso il bordo del pipe. Se ci riuscite, potrete addirittura fermarvi in bilico.

COME DENTRO UN PICCHIADURO

Interessantissima innovazione che rende il gioco ancora più difficile, è quella della barra d'energia del personaggio che controllate. In nessun gioco prima d'ora, di skateboard o snowboard, era stata inserita questa caratteristica. Per evitare di farvi eseguire a casaccio i trick, come accade la maggior parte delle volte (e, ahimè, anche in Tony Hawk), durante le competizioni il vostro omino avrà una quantità di energia limitata. A ogni caduta, a seconda dell'entità del danno, verranno sottratti punti alla vostra barra d'energia che andrà vieppiù assottigliandosi. Al termine dell'energia a disposizione, lo schermo terminerà. Se questo può sembrarvi ridicolo o addirittura inutile, dovreste prima provare a vedere quant'è difficile eseguire i trick!



BAILS

Bail è il termine che, nello slang degli skateboarder, indica una caduta. Thrasher, da questo punto di vista, risulta uno dei giochi più riusciti. I voli sono tutti diversi l'uno dall'altro, a seconda del modo in cui cadete. Potrebbe darvi fastidio la lentezza con cui questi avvengono, ma senz'altro è la maniera più incisiva per comunicare il dolore che ogni caduta provoca.



Il corpo dello skater urta gli spigoli, cade, rotola mentre le membra si contorcono in maniera innaturale. Oltre all'energia che perderete, vi verrà mostrato anche perché siete caduti. I motivi più frequenti sono l'atterraggio di traverso e quello troppo violento. Il primo caso è il risultato di una rotazione incompleta: atterrando in velocità col peso che spinge nel senso traverso della tavola, si provoca il blocco istantaneo della stessa e il conseguente sbilanciamento (e caduta) di chi vi sta sopra. L'atterraggio troppo violento è invece il prodotto di un salto che finisce in verticale su una superficie piana. In casi di alta velocità, la maniera per atterrare correttamente è 'andare lunghi' o scivolare su una superficie curva come quella di un pipe.





TRACKLISTING

Gli ospiti di Thrasher sono rapper e deejay famosissimi. Il tipo di musica è sostanzialmente differente da quello di Tony Hawk e Street Skater; se questi due facevano affidamento su pesanti tracce hardcore-punk, anfetaminiche e violente, Thrasher se la prende più con calma. Rap e drum'n'bass sono il tappeto sonoro dove eseguire i vostri trick; ecco i musicisti del gioco:
Afrika Bambaataa – Planet Rock
Run DMC – King of Rock
Stetsasonic – Talkin' All That Jazz
EPMD – I'm Housin'
Freestylers – Freestyle Noize
Sniper – Crossfader Domination
Deejay Punk-Roc – My Beatbox



skate-spettacolo, il palesamento del valore di questi ragazzi che potremmo definire atleti. È un mondo a parte, con il proprio linguaggio, le proprie idee, la propria filosofia e la propria musica.
Lo skate da strada, invece, mantiene fede alle sue radici, prediligendo corse libere lungo le strade, appunto, saltando ostacoli naturali e approfittando di ognuno di essi per compiere acrobazie come lo scivolamento sui corrimano o i salti delle gradinate. Lontana dai riflettori, la street people predilige anche una musica più 'raffinata' dell'hardcore punk, bandiera musicale degli 'skater da parco'; infatti il retaggio di strada viene tenuto vivo grazie al rap più radicale, che proprio dalla strada trae le sue origini. Due mondi diversi, quindi, uno dei quali è SUPERBAMENTE rappresentato da questo **Thrasher: Skate and Destroy**.

DALLE STRIP... ALLO STRAP!

Il nome del gioco, lo dimostra il logo stesso, deriva dalla più famosa fanzine di skateboard che la storia ricordi: **Thrasher**, appunto. Ormai chiamarla fanzine è riduttivo; diciamo che gode di una diffusione come quella della Gazzetta dello Sport! È ormai da anni la bibbia degli skater, un giornale che è quasi diventato di tendenza. Orbene, questa testata offre il proprio nome di richiamo per sponsorizzare **Skate and Destroy**, che già dal titolo la dice tutta sulla filosofia del gioco. Sicuramente avrete già letto il box, quindi potrebbe essere superfluo ripetermi, ma gradirei insistere sulla questione del **poliziotto** ed erigerla a momento topico del gioco, dove cioè risulta più evidente cosa questo vuole comunicare.
In Italia questo 'problema' è meno sentito, ma in America, dove in alcuni posti fare skate è quasi un reato, l'interdizione agli skateboard di intere zone cittadine ottiene l'effetto opposto a quello che si era prefisso. Com'è fin dalla notte dei tempi, proibire qualcosa aiuta a conferirgli più gusto, il gusto del proibito, di infrangere le regole. Quella tra gli street skater e la polizia è quasi una guerra, combattuta con bombolette spray, tag sui muri e inseguimenti. La testimonianza la avevamo già avuta con **Tony Hawk**, dove un personaggio segreto era **Officer Dick**, un poliziotto grassoccio; un gioco in cui, tra gli obiettivi, figuravano l'abbattimento di alcuni cartelli 'No Skate' e il passaggio su diverse macchine della polizia. Thrasher invece, come spiegato nel box, introduce un vero e proprio poliziotto che, a tempo scaduto, vi rincorre per multarvi. Non penso serva dire altro…

UN GIOCO DA ESPERTI

Thrasher è un gioco, mi si consenta il termine, tecnicissimo. Il sistema di controllo, benché semplice, impone una precisione millimetrica nell'esecuzione delle combo. A differenza di Tony Hakw, non vi è concesso sbagliare praticamente nulla: dovete controllare le rotazioni al limite del grado, per riuscire ad atterrare in maniera corretta. A modo suo, Thrasher applica le **leggi della fisica** al modello di gioco in maniera più fedele di Tony Hawk. Come ricorderete, in quel servizio citavo la massima 'La fisica ha le sue leggi', che a Villa Bojungles è un modo per indicare un salto mal riuscito e un atterraggio disastroso, causato da un'errata valutazione di queste leggi. Però Tony Hawk era più permissivo, più morbido; ve ne faceva passare molte, via! Thrasher no. Thrasher richiede un'attenta **pianificazione del salto** prima di eseguirlo; non nella maniera di **Cool Boarders 2**, in cui dovevate caricare l'acrobazia prima di lasciare i pulsanti e di vederla eseguita. In Thrasher, se non ci pensate prima, scordatevi di poter improvvisare mentre siete in aria. Mentre in Tony Hawk era possibile eseguire mostruose combinazioni di salti, uno spettacolo per gli occhi, in Thrasher è tutto molto più reale, più cool, più tecnico, come la filosofia della strada impone. Pensate che durante i **grind**, cioè le scivolate della tavola sui marciapiedi e i corrimano e gli spigoli vivi, potete addirittura restare fermi in bilico, se avete l'abilità necessaria. In Tony Hawk era 'sufficiente' bilanciare il peso del personaggio a destra e a sinistra per evitare che cadesse; qui bisogna controllarne anche l'inclinazione avanti e indietro e la velocità. Il risultato è che si può quasi percepire la frizione del legno sul marmo o sul metallo.



Il punteggio per ogni trick è assegnato in base alla difficoltà e alla varietà: più volte usate lo stesso trick, minore sarà il suo punteggio a ogni esecuzione.

SPINGI, RUSA, LAVORA, SUDA!

L'applicazione di queste leggi fisiche ha però un backdraw, l'altro lato della medaglia; se aggiungete da una parte, dovete togliere dall'altra. Non si tratta, come al solito, del sacrificio della grafica in nome di un gameplay più intrigante; di per sé, l'aspetto estetico è onesto, direi essenziale. No, signori: qui si parla di **velocità**. Non fluidità, la quale è ottima; velocità nel senso più puro del termine. Il gioco è lento, lento, lento. Le cadute sono praticamente tutte al rallentatore, sebbene siano sempre diverse e a loro modo divertenti, BRRR! Non lo è ragazzi; vi assicuro che 'dal vivo' non lo è per niente! Il senso di velocità è anche minato dalla propulsione della tavole che avete sotto i piedi. In Tony Hawk quasi tutti gli ambienti erano in discesa, o comunque Tony pedalava da solo; in Thrasher, giusto perché non era già abbastanza tecnico, bisogna **spingere**. Cosa, direte voi? La **X**, miei cari: spingi X e omino spinge tavola, lascia X e omino si ferma. Tavola pure. E' fisica. **Thrasher** è un gioco riuscitissimo perché ottiene quello che si era prefisso di fare. Rischiando di rimanere un prodotto di nicchia, non cede alle lusinghe dei canoni standard rischiando di trasformarsi in un classico 'gioca e getta'. Rimane fedele a se stesso, coerente col messaggio che la street-culture vuole comunicare: noi andiamo in **skate**, che questo vi piaccia o no!



Sei personaggi disponibili inizialmente. Completando le competizioni, ne verranno sbloccati di nuovi, tra cui uno a petto nudo con un gigantesco tatuaggio sulla schiena.

IL TASER È TUO AMICO



A testimonianza di come è sentita la questione poliziotti-skater oltreoceano, viene introdotto questo originalissimo metodo per avvertirvi che il tempo a vostra disposizione è finito. Presupponendo che stiate facendo skate in zone proibite, alla fine del tempo concessovi per fare i punti necessari udrete una sirena della polizia, le portiere aprirsi e i pesanti passi di uno sbirro guastafeste che vi insegue. Come per magilla, la visuale cambierà, passando alla soggettiva del poliziotto. Visto che vi insegue, sarete comunque in grado di vedere cosa state facendo e di controllare il vostro personaggio, ma non vi verrà concesso troppo tempo. Il poliziotto vi inseguirà brandendo un taser, un aggeggio stordente in dotazione alla polizia che emette scosse da 500.000 volt. Se ricordate bene, è l'arma principale di default in dotazione a Gabe in Syphon Filter. Hai capito i rappresentanti della legge? Tra insulti e frasi del tipo: "Vieni qui ragazzaccio. Voglio presentarti il mio amico Taser!" oppure "Una fresca cella ti aspetta!", lo sbirro vi inseguirà per stordirvi e arrestarvi. O farvi quello che vuole…



Casa: **Konami**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2, fino a 8 con multi-tap**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock, multi-tap**

NBA Pro '99

Planet Voto
89

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Altissima giocabilità
- Tecnicamente validissimo
- Spettacolare come un All Star Game americano

Contro
- Michael Jordan... sigh! sob! non c'è e non ci può essere
- Non è molto simulativo

Voce	Voto
Grafica	8
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	7

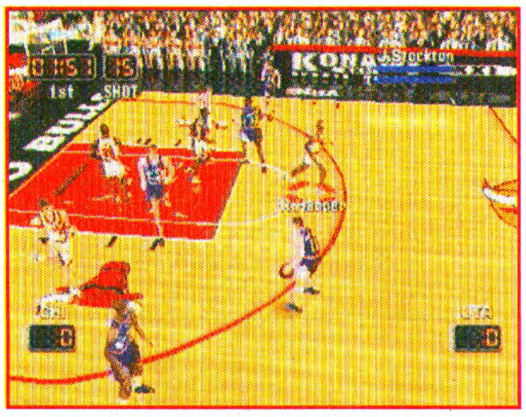
PROVA PLANET

Sono tante le linee che offrono titoli sportivi: dalla Actua della Gremlin alla neonata etichetta della Fox Interactive, dalla EA Sports fino all'offerta Konami che, oltre al miglior gioco di calcio, vanta un ottimo basket. Questo.

È particolarmente serrata la battaglia fra le varie software houses che si svolge sui parquet per l'assegnazione del miglior titolo di basket. L'offerta di titoli cestistici, infatti, è ampia e ben convincente; non vanno scordati i titoli della serie **Total** della Sony che, nomen omen, sono proprio totali. Ma se l'offerta Total non si rinnova perché gli sviluppatori tradiscono e si dedicano a un prodotto pedatorio (leggi **This is Football**), c'è spazio per un gioco che ridefinisce gli standard, imponendosi come il migliore e venendo di fatto a costituire un nuovo paradigma.



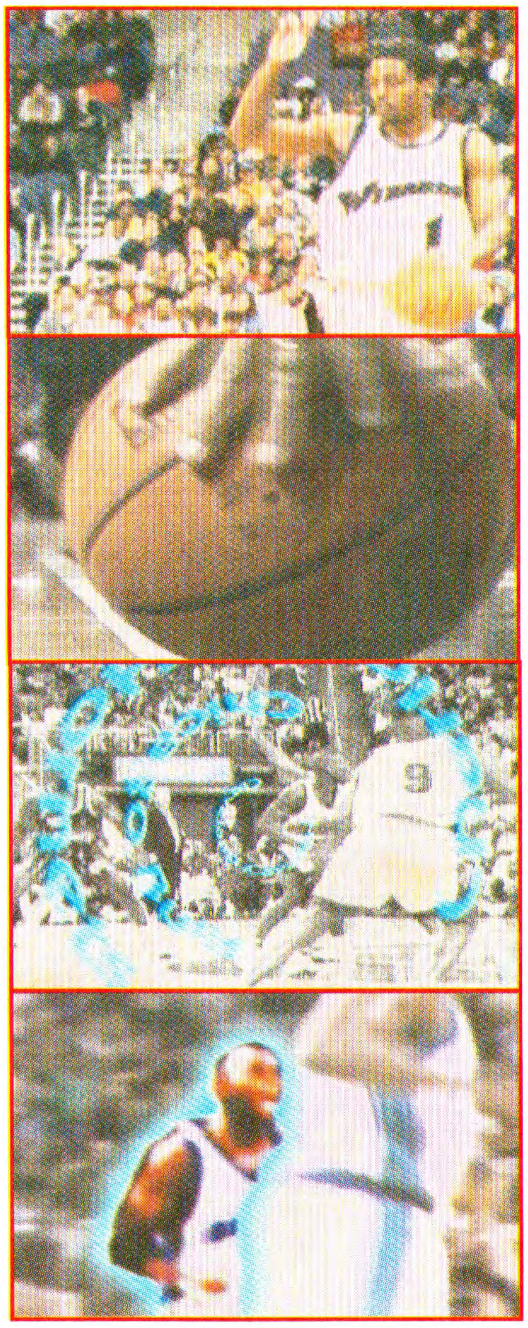
Purtroppo non è possibile replicare Sua Maestà Michael "angelo sterminatore" Jordan: non si hanno sufficienti punti a disposizione per le varie voci e il programma non prevede valori che superino il cento; come faremo per il parametro "jump"?



IL CAMPIONATO MONDIALE DI PALLACANESTRO

Presentiamo questo **NBA Pro '99**, che si introduce bene da solo perché si apre con una sequenza animata pregevolissima, replicante le azioni veloci e spettacolari che abbiamo visto fare ai giganti neri dell'**NBA**. Certamente ci fa venire voglia di giocare, di entrare nello spirito frenetico ed eccezionale di questo fantastico sport. Il titolo del gioco, a Febbraio 2000, suona un po' male perché puzza di vecchio. Tuttavia, i rooster sono aggiornatissimi e la stagione che si vorrebbe replicare è quella in corso, season che terminerà in estate. Inoltre, va detto che probabilmente il grande pubblico non farà molto caso a eventuali imprecisioni, dal momento che l'NBA non è lo sport più seguito nella nostra penisola pallonara (nel senso di calciofila...) e quindi l'incacchiatura di giocare con un prodotto che prevede un'Inter in cui manca Vieri sarebbe più grossa rispetto all'eventualità di un titolo in cui è dato controllare i **Chicago Bulls** in cui c'è ancora **Scottie Pippen**.

La grafica è stupefacente per risoluzione e animazioni; anche l'audio è eccellente, grazie ai rumori delle suole sul parquet e alla partecipazione del pubblico.



Velocità, spettacolarità, divertimento; ecco cosa suggerisce la bella intro. Per fortuna, il gioco mantiene le promesse fatte dal FMV di apertura.

PLANET GAME O NON PLANET GAME? QUESTO È IL PROBLEMA

Analogamente a quanto fatto per Quake II e Formula Uno '99, sento forte il bisogno di dedicare un'analisi al voto globale espresso naturalmente in un sintetico 89. La qualità del gioco meriterebbe un voto più alto, ma in sede di assegnazione di un freddo numero devo tener presente i gusti della media dei lettori. Pertanto, pur curato, divertente e onestamente profondo, questo prodotto non può esser considerato soggettivamente (sarebbe stato un Planet Game) ma va considerato rispettando le inclinazioni di voi lettori. Gli appassionati di basket NBA lo acquistino senza riserve; tutti gli altri considerino che il qui recensito prodotto Konami è un titolo ottimo e divertente, ma che offre la riproduzione di un campionato non italiano e soprattutto la dinamica è quella di uno sport che in Italia non vanta molti estimatori.



INIZIALMENTE UN MENU COMPLETO

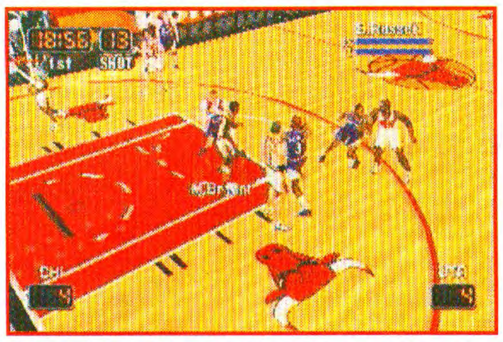
Il gioco si apre all'utente con molte possibilità, alcune delle quali sono decisamente intriganti; a un box è comunque affidata l'analisi delle varie **modalità** con cui affrontare l'incontro. I menu e tutti gli altri settaggi sono organizzati molto bene e vengono presentati all'utente in modo chiaro e intuitivo, anche se questo non va a scapito della completezza.

UNA GRAFICA DA SBALLO

La prima cosa della parte giocata che balza all'occhio è la qualità della **grafica**. Ogni incontro è rappresentato in modo incredibilmente spettacolare: tutti gli aspetti del comparto estetico sono infatti resi in modo fantastico. La risoluzione è decisamente convincente; i colori scelti sono ineccepibili, basta guardare la bellezza dei parquets. A tal proposito è giusto porre l'accento sulla fedeltà riproduttiva: a partire proprio dai parquets e dagli impianti sportivi in generale, fino alle tenute dei cestisti, tutto è riprodotto con una precisione sorprendente. Ovviamente, godendo della licenza ufficiale, i nomi degli atleti sono quelli reali, ma anche la riproduzione fisica è ineccepibile: **Shaquille O'Neal** è proprio il bestione che vediamo.



Ci sono diverse visuali; questa non è particolarmente comoda, ed è da preferire la classica con visuale laterale.



Il gioco è davvero divertente: immediatezza e profondità vengono soddisfatte insieme e noi giocatori siamo contenti!

ANIMAZIONI ALL'ENNESIMA POTENZA

La qualità delle animazioni si conferma prossima agli altissimi standard che riguardano gli altri aspetti del comparto grafico. Le movenze dei giganti americani sono incredibilmente fluide, ma soprattutto sono realistiche al massimo: sembra davvero di assistere a una partita dell'NBA per quanto sono belle. Ciò stupisce perché le precedenti release, note come **"In the Zone"**, erano divertenti e giocabili ma peccavano proprio sul lato della grafica: brutte animazioni, giocatori che scivolavano sul campo, comportamento irrealistico della sfera.

E CI DIVERTIAMO PURE!

La **giocabilità** gratifica lo sforzo fatto dai grafici. Questo titolo è divertente e godibile, pone l'accento sulle fasi **arcade** piuttosto che sulla simulazione, e quindi la parte strategica non è preponderante. Ovviamente non mancano schemi, semplici e richiamabili in via immediata, che sono in grado di soddisfare gli utenti che cercano una certa profondità dell'azione di gioco. I comandi sono pochi e di veloce assimilazione; i tasti che prevedono funzioni avanzate possono esser scoperti più avanti con l'uso, senza compromettere in nessun momento la godibilità.

La gara delle schiacciate: ripetete la sequenza di tasti segnalata dal cpu e spaccherete la retina.







È possibile richiamare la moviola in ogni momento, ma il gioco concede anche la possibilità di far partire in automatico il replay delle azioni più spettacolari.

TANTE OPZIONI PER UNA LONGEVITÀ DI TUTTO RIGUARDO

La **longevità** è garantita dalle molte modalità del gioco, elencate nel box di cui si parlava in apertura.

La possibilità di editare tutto l'editabile (team, giocatori presenti, e non manca la possibilità di crearne ex-novo) soddisferà i creativi nonché tutti quelli che spremono i giochi fino all'osso. In definitiva, mi sento di consigliare senza riserve questo prodotto che, udite udite, si attesta a livelli superiori di quelli della serie **Total NBA** che, vetustelli, cedono il passo a quest'ultima fatica **Konami**.

LE POSSIBILITÀ DI GIOCO

Il menu principale offre otto voci, ben sei delle quali sono dedicate a fasi giocate:

- Exhibition: per cominciare a giocare senza troppi patemi.

- New season: consente di intraprendere una Regular Season con tutte le trecentosettantacinquemila partite organizzate come un campionato o una lega, con il calendario già impostato.

- Playoffs: belli e pronti, sono la fase finale del campionato e si svolgono a eliminazione diretta sino alle finali. Ah, andata e ritorno non esistono, di partite nella fase finale ce ne sono sette...

- All stars: la Regular Season si interrompe per far divertire il pubblico: campioni divisi in due squadre (Est e Ovest, che suona tanto film western) si affrontano in un match che non vale ai fini del campionato ma offre uno spettacolo sportivo impareggiabile.

- 3 pointsh shootout: le solite americanate: i tiratori più forti si affrontano cercando di fare il maggior numero possibile di canestri dalla distanza.

- Dunk contest: spettacolo puro: la gara delle schiacciate. Questa modalità non aggiunge molto in termini di giocabilità, ad avvantaggiarsi di questo contest è la varietà. E il divertimento, ovviamente!



Le opzioni sono molte, e sia il parametro della varietà che quello della longevità sono pienamente soddisfatti.

ROADSTER? NO, "ROSTER"



Le squadre presenti possono essere modificate a piacere dall'utente, tramite le seguenti opzioni:

- Trade: il classico mercato, che permette di scambiare giocatori con altre squadre spostando atleti da un team all'altro.

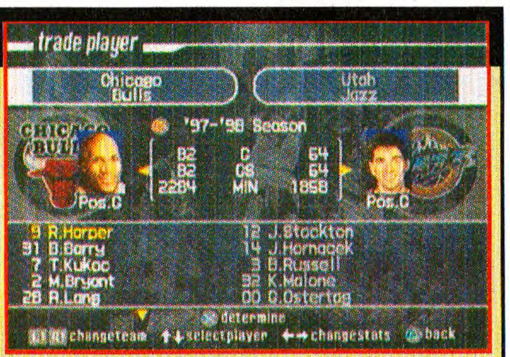
- Change lineup: per modificare i titolari, il quintetto base che scende in campo.

- Change numbers: serve a cambiare i numeri degli atleti.

- Change all star numbers: come l'opzione precedente, consente di modificare relativamente alla squadra delle All Stars.

- Change all star lineup: per decidere quali campioni della squadra composta solo da stelle scenderanno in campo.

- Create: l'opzione più intrigante: serve a creare dal nulla un atleta. Le voci offerte danno la possibilità di settare una discreta varietà di parametri: shape (capelli, occhi, naso e bocca, pelle, altezza, peso, attrezzi sugli arti; niente a che vedere con la creazione di un wrestler di Attitude, comunque!), ability (per variare le caratteristiche percentuali di un giocatore, tenendo presente che tutti i parametri partono da 70 e che, per alzare una voce, occorre abbassarne un'altra), type (ruolo ecc.), name (per il nome).



Create i vostri team modificando nomi e quant'altro. Se vi imbruttite, potete creare qualcosa di veramente divertente tipo squadre di professori della vostra scuola contro attori e cantanti!

Casa: **E.A. Sports**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Knock Out Kings 2000

DI ALFREDO DELMONACO

A favore
- Grafica curata e dettagliata
- Giocabilità elevata
- Molto simulativo e curato nei particolari

Contro
- Non piacerà a chi preferisce i picchiaduro "classici"
- Mancano alcuni pugili importanti
- Le scene di intermezzo non sono il massimo

	1-10
Grafica	9
Gameplay	9
Sonoro	8
Longevità	9
Originalità	8

Planet Voto 90

"Il gong sancisce la fine della ripresa che termina in questo momento... i pugili si avviano verso l'angolo e aspettano i secondi.... Sul mio personalissimo cartellino segno un leggero vantaggio per lo sfidante che ha messo in seria difficoltà il campione uscente..."

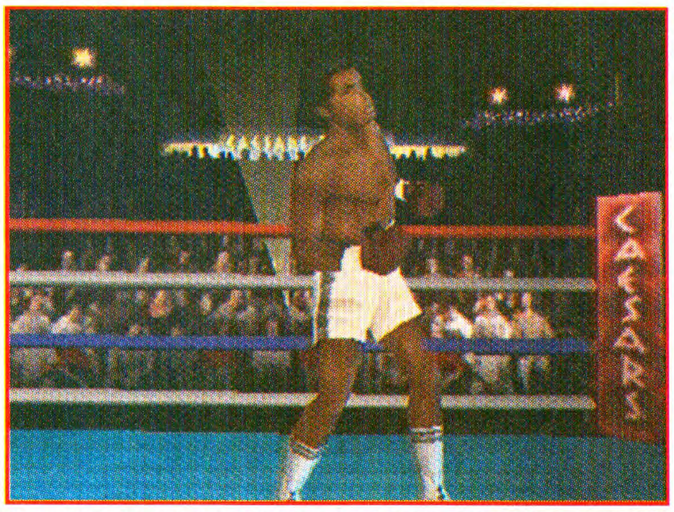
Uno degli sport più amati/criticati è sicuramente la **boxe**, o **nobile arte**, se preferite. Sebbene dal di fuori possa sembrare solo una rissa organizzata, il pugilato invece si basa su regole ben precise, che lo rendono uno sport in cui bisogna usare anche il cervello oltre che il fisico. Gli innumerevoli tentativi di trasposizione in videogames hanno sempre cercato di ricreare il feeling del ring, ma la maggior parte delle volte non ci sono riusciti. La E.A. Sport presenta il seguito di **Knockout Kings**, che promette di piazzarsi dritto dritto in testa alla classifica dei giochi di boxe di tutti i tempi.

FUORI I SECONDI...

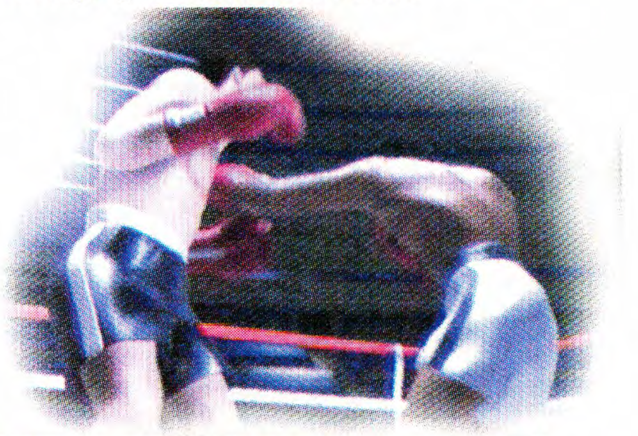
Una volta impostato il semplice menu delle opzioni, potrete scegliere, se siete soli, di affrontare un incontro di **Esibizione**, uno di **Slugfest** (senza regole e/o punizioni) o intraprendere la **carriera pugilistica** con un boxeur di vostra invenzione. Nella modalità dell'incontro "amichevole", oltre a sfidare un avversario umano avrete la possibilità di scegliere tre categorie (**Leggeri**, **Medi** e **Massimi**) e cinquanta fra i pugili più famosi della storia della boxe. Da **Mohammed Ali** a **Joe Frasier**, da **Ray "Bum Bum" Mancini** a **Marvin "Marvelous" Hagler**, tutti divisi per categoria e peso. Una volta fatta la vostra scelta, finalmente l'incontro ha inizio. Dopo una presentazione pomposa, in pieno stile **"Rocky"**, i pugili vengono presentati sul ring. Un breve discorsetto di rito dell'arbitro riguardo alla correttezza sul quadrato e... DONG, il match incomincia. Subito salta all'occhio la **grafica**, nettamente più definita e fluida del primo episodio. I pugili, veramente ben fatti, ora non rimangono inverosimilmente fermi, ma saltellano sulle punte. Le **animazioni** sono fra le più realistiche mai viste in un gioco di boxe. Dopo un attimo di assestamento per "prendere le misure" si prende subito confidenza con il sistema di controllo, che fra l'altro è molto intuitivo. Grosso passo avanti è stato fatto anche nel settaggio dei tempi di reazione del nostro boxeur, ora veramente registrati al meglio.
La scelta dei colpi da portare è molto vasta: si può effettuare praticamente tutto il repertorio di un pugile professionista, **"clinch"** compreso. In alto avremo **due barre di energia**. Una, in colore rosso, è quella della vitalità del pugile, esaurita la quale cadrete inesorabilmente al tappeto. L'altra, indipendente dall'altra e in colore verde, è la potenza dei colpi portati. E' ovvio che continuando ad andare a vuoto la potenza dei colpi andrà mano mano scemando, così come ricevere troppi colpi al bersaglio grosso avrà lo stesso effetto.



La grafica è molto dettagliata, segno che è stato fatto un buon lavoro.

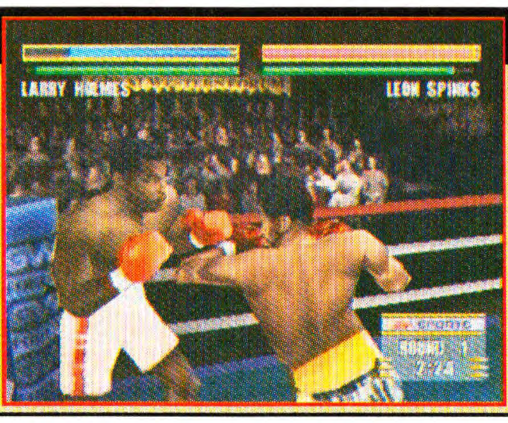


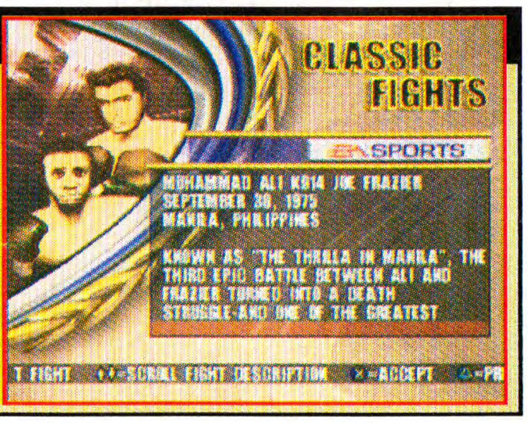
Grosso risalto è stato dato all'inizio dell'incontro con lo speaker che annuncia i pugili con sottofondo musicale.



FACCE PIENE DI PUGNI

La storia della boxe è costellata da grandi vittorie, sconfitte, match importanti e meno importanti. Ma quello che ha reso veramente appassionante questo sport, sono state le personalità dei pugili che hanno calcato il ring nel corso di questo secolo. Da Mohammed Ali/Cassius Clay a Jack La Motta, fino al "nostro" Rocky Marciano. Tutti boxeur che hanno saputo trasformare uno sport violento in uno spettacolo da vedere e, perché no, da vivere. Gli incontri "storici" sono stati vissuti da milioni di appassionati in diretta Tv o radio. Knockout Kings 2000 ci permette di rivivere alcuni fra i match più entusiasmanti della storia del pugilato. Tramite la modalità "Classic Fights" potremo rivivere Hagler vs Leonard, Clay vs Frazier per un totale di nove incontri storici.

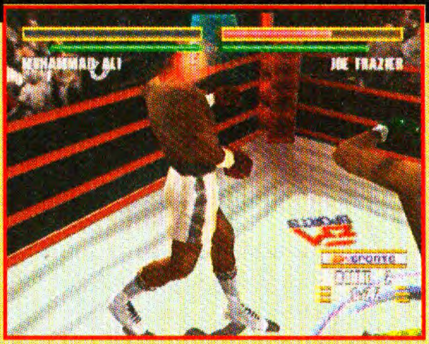


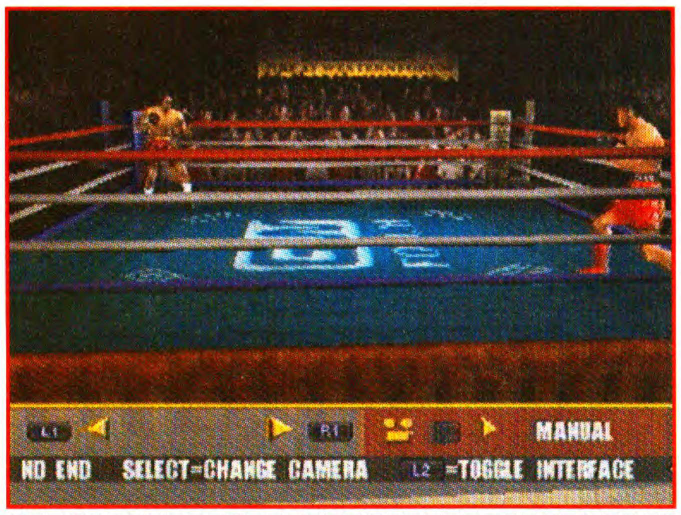


BOTTE DA ORBI

Il sistema di controllo di Knockout Kings 2000 utilizza tutti i tasti del joypad per poter ottenere una gamma di mosse completa. Anche se i più pigri potranno trovare complicato il dover usare parecchi tasti per giocare, dopo un cicinin di allenamento potrete effettuare tutti i movimenti basilari e secondari con una semplicità incredibile. Quella elencata qui sotto vuole essere una guida dei colpi basilari che potrete effettuare durante l'incontro (le mosse sono relative ai pugili in guardia destra. Per i mancini, vedi Marvin Hagler, dovrete invertire i pulsanti).





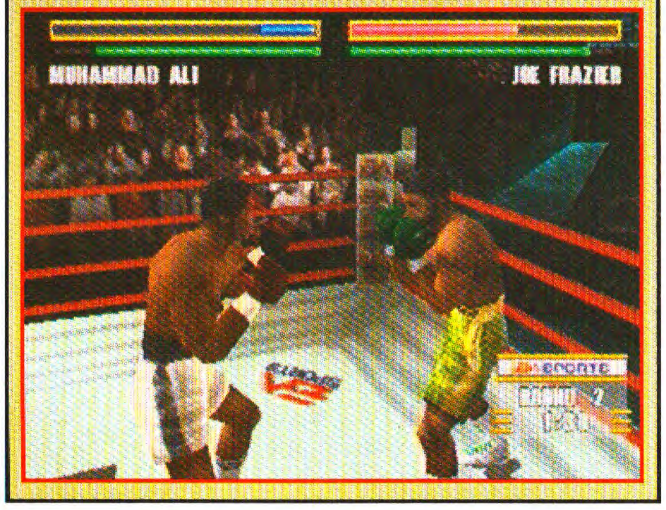


Volendo, è possibile rivedere gli scambi più belli tramite una comodissima telecamera virtuale.

LA GUARDIA

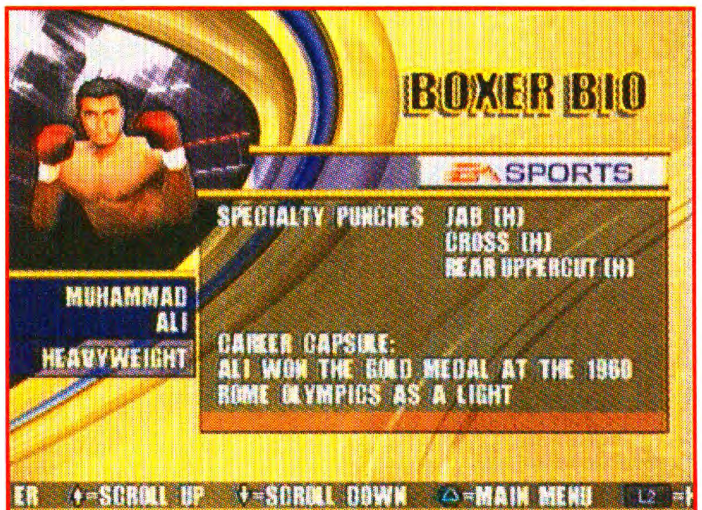
Il segreto dei grandi campioni sta sempre nel compromesso fra un attacco micidiale e una guardia impenetrabile. Impare a sfruttare suddetta caratteristica vi aiuterà a finire in piedi l'incontro, ed evitarvi di andare finire al tappeto. Per mettervi in guardia alta (testa e collo) è sufficiente premere il tasto L1. Invece, per parare i colpi al torace e al ventre dovrete premere L2. Se premerete contemporaneamente ai succitati tasti anche la croce direzionale, il nostro boxeur compirà tutti i movimenti del bacino per evitare i colpi avversari.





NIENT' ALTRO CHE BOXE

Di tutti i giochi usciti finora sulla boxe ben pochi, alla fine della fiera, hanno lasciato il segno. I due **Victory Boxing** si sono rivelati poi poco attinenti alla realtà, con categorie mischiate fra uomini e donne e abbigliamenti un po' "particolari". Anche la giocabilità non era il massimo, minata anche dal sistema di controllo un po' lento. Stesso discorso per il primo **Knockout Kings**, dove i pugili erano sì quelli reali ma la giocabilità, assieme alla realizzazione tecnica, latitava. Finalmente, dopo anni di attesa, possiamo dire che Knockout Kings è lo stato dell'arte per quanto riguarda la boxe. Niente fireball, niente prese alla Tekken e niente armi. Solo pugilato puro al 100%. Ottima l'idea di riprendere le vecchie glorie (anche perché, pugilisticamente parlando, di nuovo in giro non c'è poi molto...) e di farle rivivere ancora in incontri che hanno fatto la storia. Certo, margini di miglioramento ce ne sono ancora, ma KK è un gioco completo sotto tutti i punti di vista.



Se siete fanatici dei dati statistici, qui potrete trovare vita, morte e miracoli di tutti i pugili presenti nel gioco.



NOIOSO COME LA TV? DIPENDE...

Chi non ama la boxe troverà noioso questo gioco almeno quanto gli incontri in TV. Per gli appassionati o i neofiti, invece, è un acquisto obbligato, dato che vi appiccicherà alla TV per ore senza mai annoiarvi. L'incredibile **varietà di colpi** da portare e l'ottima **personalizzazione** dei vari pugili vi costringerà ad adottare ogni volta tecniche di combattimento diverse, pena il contatto prematuro con il duro "tappeto". L'ottima grafica e la giocabilità

COLPI BASE



- Jab: pugno di poca potenza, che serve più a tenere impegnato l'avversario che a demolirlo ed, eventualmente, ad aprire la guardia. Maestro del jab è stato Ali, che riusciva in un incontro a tirarne un numero spropositato. Per poterlo eseguire basterà premere Quadrato.



- Gancio: colpo corto di media potenza, il gancio ha la caratteristica di arrivare ai lati del bersaglio eludendo, se portato velocemente, la guardia avversaria. Il tasto da premere è X.



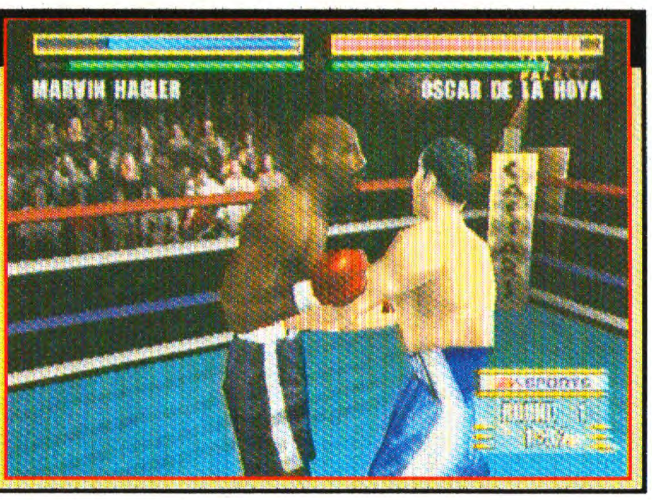
- Uppercut: pugno devastante portato dal basso verso l'alto. Se a segno sulla mascella vi assicurerete un knockdown. Premere Triangolo.



- Diretto: pugno portato con la spalla estremamente potente e, generalmente, preciso. Utilizzare quando la guardia dell'avversario è aperta per la risoluzione del match. Il tasto da premere è Cerchio.

IL "CLINCH"

A volte, durante i match più aspri, sarà opportuno dare un po' di respiro al nostro pugile, occasione per recuperare anche un po' di energia. Per far ciò potrete iniziare a gironzolare per il ring evitando il contatto con l'altro pugile, oppure "legare" con l'avversario, in gergo clinch.
Una volta "legato" con l'altro boxeur dovrete aspettare che l'arbitro vi separi o anticipare i tempi premendo ripetutamente il tasto X.
Se proprio siete bastardi nell'animo, potrete colpire il pugile avversario durante il "clinch" con dei piccoli pugni al viso e al corpo premendo ripetutamente il tasto Quadrato o il tasto Cerchio.





▲ *La modalità "Career" ci permetterà di gestire in tutto e per tutto la scalata alla corona mondiale del nostro pugile.*



▲ *La scelta dei colpi da portare è incredibilmente varia, non annoiando mai il giocatore.*



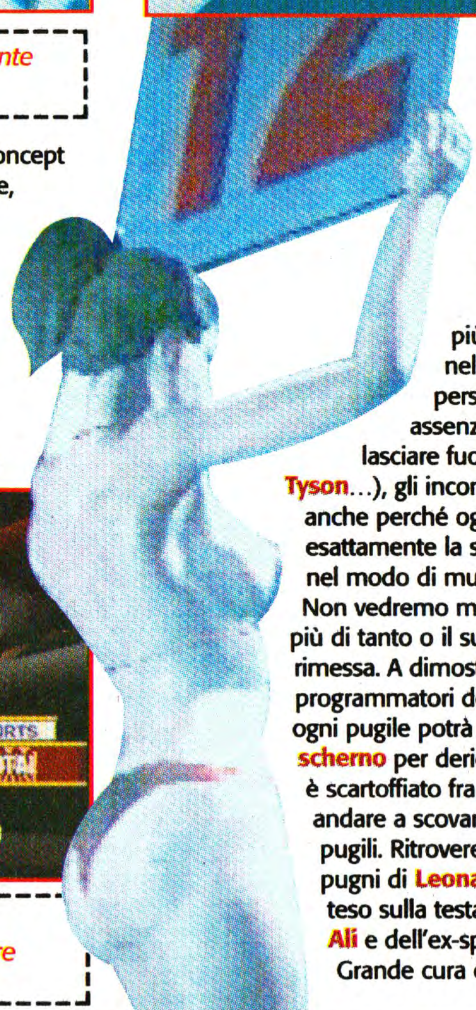
▲ *Se avrete la sfortuna di finire al tappeto dovrete premere ripetutamente (e molto velocemente) il tasto X per rialzarvi, pena una sconfitta immeritata...*

varia e accattivante sono un degno supporto a un concept di gioco geniale. La grande varietà di colpi da portare, poi, coinvolgerà anche gli utenti più smaliziati, che passeranno gran parte del tempo a provare le combo più difficili. Ottima la **modalità a due giocatori**, che vi regalerà ore e ore di puro divertimento.

IL MIGLIORE IN ASSOLUTO

Al di là di alcuni difettucci nel calcolo delle caratteristiche di certi pugili (**Duran** non è mai stato più forte di **Hagler**, anzi, nell'unico incontro effettuato ha perso ai punti...) e di alcune assenze clamorose (un delitto lasciare fuori **Thomas Hearns** e **Mike Tyson**...), gli incontri sono veramente divertenti anche perché ogni pugile rispetta esattamente la sua controparte reale, persino nel modo di muoversi e impostare l'incontro. Non vedremo mai, quindi, **Leonard** attaccare più di tanto o il succitato **Hagler** combattere di rimessa. A dimostrazione della cura rivolta dai programmatori della E.A. Sports ai particolari, ogni pugile potrà usufruire di una **mossa di scherno** per deridere l'avversario. Anche qui si è scartoffiato fra gli archivi del pugilato per andare a scovare le mosse originali dei vari pugili. Ritroveremo quindi il "rollio" dei pugni di **Leonard** o, addirittura, il braccio teso sulla testa dell'avversario del grande **Alì** e dell'ex-sparring partner **Larry Holmes**. Grande cura è stata riposta anche nelle **presentazioni** d'ogni incontro con la voce del grande **Al Albert** che presenterà a turno i due pugili. Le scene d'intermezzo, invece, riprodurranno i due pugili seduti all'angolo con il punteggio delle varie riprese che scorrerà in basso allo schermo. A volte, soprattutto a incontro avviato, il computer ci farà rivivere le fasi più emozionanti del round appena finito, mostrandoci un efficacissimo replay da più angolazioni. Concludendo, possiamo aggiungere che **Knockout Kings** è semplicemente il miglior gioco di boxe mai uscito finora. Ecco. L'ho detto.







▲ *Alla fine della ripresa vengono mostrati i punteggi per ogni pugile, per poter verificare chi è in vantaggio in quel momento.*



▲ *Con questa provocazione Roberto Duran imbestialiva gli avversari, facendogli perdere la concentrazione per gonfiarli di botte...*

LO SLUGFEST, LA FESTA DEGLI SCORRETTI

Nonostante la boxe sia uno degli sport più violenti in circolazione (a parte il calcetto con Pitone in difesa... un vero macellaio!), ha delle regole ferree il cui infrangimento è punito molto duramente. Per venire incontro anche agli "scorretti" è stata inserita una modalità, chiamata Slugfest, che prevede anche l'utilizzo di mosse usualmente vietate in un normale incontro di pugilato. In questi match non esisterà nessuna regola di comportamento, categoria o quant'altro. Testate e colpi sotto la cintura sono solo una piccola parte delle mosse che potrete effettuare. La cosa interessante è che più sarete disonesti e più punti farete.







▲ *Non poteva mancare la bella figliola che vi dice a che ripresa siamo. Chissà perché non si guarda mai il cartello...*



GABE LOGAN È IN CITTÀ
• L'unico libro dedicato a Syphon Filter
• 160 pagine di segreti, armi, strategie
• Le tecniche di combattimento
• La soluzione di tutti i livelli con immagini e consigli
IL LIBRO DEFINITIVO DI SYPHON FILTER
GUIDA PLAYSTATION 100% INDIPENDENTE
SEGRETI • STRATEGIE • SOLUZIONI
160 PAGINE L 7.900
CONTIENE LA GUIDA STRATEGICA
SYPHON FILTER
La soluzione completa
Armi e profili di tutti i personaggi
Le mappe dei livelli
La guida strategica e le vere tattiche di combattimento
SONZOGNO
IN EDICOLA E LIBRERIA

Casa: **Infogrames**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Millennium Soldier Expendable

DI ALFREDO DELMONACO



A favore
- Frenetico e divertente
- Modalità a due fantastica
- Grafica colorata

Contro
- A volte c'è troppa confusione
- Livello di dettaglio non eccelso
- Non aggiunge nulla al genere... ma era difficile riuscirci!

Grafica	6
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	8
Originalità	6

Planet Voto 82

Gli sparatutto non sono morti. Lunga vita agli shoot 'em up! Dopo Loaded, Apocalypse e Quake ci pensa la Rage ad allungare la lista dei danni. Caricate il vostro pad e occhio dietro l'angolo...

In un futuro remoto, le guerre non saranno più gestite dagli esseri umani ma dai computer. Le macchine si preoccuperanno di controllare la nascita dei soldati, il loro addestramento e le missioni da compiere. Adesso è il nostro turno, indossiamo l'armatura elettronica, imbracciamo il nostro fucile multiarma e lanciamoci senza paura… È tempo di distruzione!

SOLI CONTRO TUTTI

Da quando **Sly Stallone** e il personaggio di **Rambo** hanno fatto l'apparizione sugli schermi di tutto il mondo, il mito dell'eroe solo contro un intero esercito armato fino ai denti ha contagiato un po' tutti. Miriadi di giochi più o meno dello stesso stile si sono poi avvicendati sia in sala giochi (**Contra**, **Commando** ecc.), sia sugli Home Systems (**Apocalypse**, **Loaded**). **Millenium Soldier** non fa eccezione, e rientra in pieno nella categoria degli sparatutto in cui il ragionamento conta poco e chi spara di più ha sempre ragione (un po' come a Cologno M.se…). Come accennatovi, verremo calati nei panni di un super-soldato spedito sul fronte con due compiti fondamentali: recuperare più ostaggi possibili e annientare il nemico. Per far ciò potremo usare un solo mezzo: la forza. Con l'ausilio di un'armeria che farebbe invidia al mitico Duke, verremo mandati sul pianeta 'infetto' per ripulire la zona. In aiuto alla nostra dura missione potremo contare, oltre alle armi, anche su una serie di 'bonus' che ci daranno una mano nel difficile compito. I bonus variano da **granate** a grosso potenziale, al **ripristinatore d'energia**.
Il numero di nemici affrontato sarà veramente elevatissimo, come il livello di determinazione dei nemici a porre fine alla vostra umile esistenza. Gli alieni, infatti, si opporranno con tutti i mezzi a loro disposizione per fermarvi, non lesinando sulle munizioni...





Alcune armi hanno effetti devastanti...



Il numero di nemici presenti su schermo è sempre molto elevato.

UN GRAN CASINO

Millenium Soldier non è un gioco per tipi pignoli. Nella natura intrinseca del genere cui appartiene, c'è il caos. Non appena s'inizia a giocare si viene subito colti dalla frenesia di distruggere il più possibile, aiutati anche dal fatto che la maggior parte di quello che si vede sullo schermo si può annientare. Già, uno dei pregi di **Millenium Soldier Expandable** è una buona **interattività con i fondali**. Questo significa che se vedremo delle casse, o dei contenitori o delle strane costruzioni, con buona probabilità avremo la possibilità di tirarlo giù con un paio di colpi ben assestati. La **grafica**, nonostante non ai massimi livelli, contribuisce a entrare perfettamente nello spirito del gioco, esasperando le esplosioni e arricchendo le fasi di gioco con sfondi colorati a tinte forti. Il livello di dettaglio, a onor del vero, lascia un po' a desiderare, ma ci farete poco caso mentre giocherete. I **fondali**, sempre a tema con il quadro che si sta giocando, non brillano per varietà e realizzazione tecnica, ma hanno il grandissimo pregio di non scocciare. Lo **scrolling** è sempre molto fluido, anche se qualche rallentamento potrà capitare nelle sezioni di gioco più 'affollate'. Questo è



Nelle varie casse potremo trovare un sacco di bonus interessanti...

UNA FACCIA DA SCHIAFFI

Molto particolare risulta il 'monitorino' della salute in basso a sinistra. Oltre ad avere (finalmente!!!) il livello della vostra energia vitale scritto bene in grande, potrete sempre tenere sotto controllo la situazione poiché la faccia del vostro omino tenderà a deperirsi sempre più man mano che subirete dei danni. Potrete notare, infatti, con un colpo d'occhio, che il viso del nostro eroe tenderà a ischeletrirsi sempre più, in proporzione ai danni subiti. Capirete quindi dalla faccia emaciata del vostro omino che forse è ora di cercare un 'ripristinatore d'energia'...



CHI TROVA UN AMICO...

Per accrescere il livello di frenesia (come se ce ne fosse bisogno) di Millenium Soldier i programmatori hanno pensato di introdurre una modalità Cooperative a due giocatori. In pieno stile cabinato anni '80, potrete giocare con un vostro amico contemporaneamente contro il computer. Inutile dirvi che la giocabilità e il divertimento aumentano esponenzialmente,



dato che anche i nemici su schermo saranno raddoppiati. In aggiunta a questa modalità ne è stata inserita anche una Deathmatch che vi darà la possibilità di duellare contro un altro rivale umano (o computerizzato) tramite un comodo split-screen. Qui lo scopo del gioco sarà di risolvere il match con l'annientamento del malcapitato avversario.

comprensibile, poiché la quantità di sprite da gestire per la CPU sullo schermo contemporaneamente sarà molta elevata. Anche il sonoro è di buona fattura, con gli effetti delle esplosioni ben realizzati e un 'soundtrack' indovinato, mai troppo invadente e sempre presente nei momenti 'clou'. Discreta anche la longevità, che prevede di far 'guidare' il nostro soldato per la bellezza di 17 livelli ove sarà possibile salvare solo ed esclusivamente alla fine del livello completato.

IL SISTEMA DI CONTROLLO 'RELATIVO'

Di tutte le caratteristiche del titolo Rage, bisogna però dire che è proprio la giocabilità l'asso nella manica. Il sistema di controllo è molto semplice da apprendere, e vanta un tempo di reazione fra l'impulso e la risposta dell'omino veramente eccezionale. I tasti da usare non sono poi molti, ed è garantito un totale controllo sul "soldier" dopo poche partite. Millenium Soldier sfrutta un controllo dello sprite principale 'relativo' (alla Resident Evil 1&2). Questo significa che, premendo in



su il joypad, il nostro omino andrà in avanti, nella direzione in cui è rivolto. Se fosse stato 'assoluto', premendo la croce direzionale in su il nostro omino si sarebbe diretto verso la parte superiore dello schermo, indipendentemente dalla direzione in cui era rivolto. A questo proposito devo segnalare che per aggirare i nemici avendoli sempre nel mirino, sono stati introdotti due pulsanti per lo strafe laterale, che sono L1 e L2. Utilizzandoli, infatti, durante le fasi di gioco ci sposteremo con L2 verso destra e con L1 verso sinistra, avendo gli occhi sempre puntati verso i soldati nemici. Se vorrete sopravvivere contro l'esercito nemico vi consiglio vivamente di imparare in fretta a usare bene questi due tasti. Aggirare il fuoco nemico, infatti, è il sistema migliore per eludere il fuoco avversario e colpire il nemico alle spalle.



Alla fine del primo livello vi imbatterete in questo devastante boss. Fate attenzione, perché se solo vi sfiorerà andrete in polvere.



Durante gli scontri tutto diventa verde, giallo e rosso.

UN GIOCO FRENETICO

Millenium Soldier Expendable fa parte di quella serie di giochi che divertono con semplicità. La grafica spartana e la realizzazione un po' superficiale non minano la giocabilità, che rimane frenetica e caotica al punto giusto. Questo grazie al fatto che il titolo è supportato da un sistema di controllo semplice e immediato. Una buona longevità dovrebbe garantire ore di gioco davanti alla TV, tenendo anche conto delle modalità a due giocatori, sicuramente molto divertenti. In definitiva un titolo consigliato a chi non ha voglia di 'scervellarsi' e ha bisogno di un gioco 'easy-play'. Gli altri gli diano pure un'occhiata, non ne rimarranno delusi.



La grafica del gioco è a livello di Duke Nukem, bella ma non esaltante. L'importante, però, è sparare...

UN PICCOLO AIUTO PER TIRARE A CAMPÀ...

Nel corso del massacro vi sarà data la possibilità di 'rimpinguare' il vostro arsenale o la vostra energia vitale. Il segreto sta nello spaccare quante più casse possibili, in modo da trovare bonus semi-nascosti.

- RIPRISTINATORE DI ENERGIA: un classico bonus per recuperare i punti di energia persi. Questi, più degli altri bonus, difficilmente li troverete in giro, dato che la maggior parte delle volte sono nascosti nelle casse o nei contenitori.



- BOMBE AD ALTO POTENZIALE: se prenderete questo bonus, potrete usufruire di un numero limitato (cinque) di bombe ad alto potenziale. Molto utili per tirarvi fuori dai guai nelle situazioni particolarmente affollate.



- ARMERIA: sarà possibile, durante il corso delle missioni, tenere il livello delle munizioni sempre alto, oltre a entrare in possesso di qualche altra arma devastante. Il bonus delle armi, infatti, aggiornerà costantemente il nostro arsenale, evitandoci di rimanere a secco di munizioni nei momenti più importanti e di usufruire di armi sempre all'avanguardia.



Casa: **EA** Numero giocatori: **1** Compatibilità: **Nessuna**
Genere: **Simulazione sportiva** Blocchi memoria: **1-32**

F.A. Premier League Football Manager 2000

Planet Voto **82**

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Longevità elevata grazie alla molteplicità di situazioni
- Grafica accattivante
- Molto curato nei dettagli

Contro
- Scarsa sezione di studio tattico
- Tempi di caricamento troppo lunghi
- Si sente la mancanza della Premier League?
- Al solito, un salvataggio vuole tutta una memory card

Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	8
Originalità	7

PROVA PLANET

La cura maniacale che solo l'EA sa mettere nei suoi prodotti, più il motore di FIFA per la parte giocata, meno la possibilità di giocare solo in inghilterra, uguale successo? Boh, credo, non so, direi forse...

Cominciamo parlando dell'introduzione: mi è piaciuta un sacco perché, pur in pieno stile EA Sports, non calca l'accento sui fatti del campo ma sugli aspetti che "fanno allenatore" quali la disperazione per un'occasione mancata, un volto teso e concentrato che scruta i comportamenti in campo...

LA SQUADRA È TUA

La possibilità offerta da questo calcio strategico è di prendere il controllo di una squadra militante nel campionato inglese. Ripeto brevemente quello che dico ogni volta che c'è l'occasione di parlare di un manageriale: la feature del campionato italiano è sì più bella, ma solo se l'implementazione rispetta i valori che tutti conosciamo. Chi non ha un travaso di bile quando vede che le squadre controllate dal computer si comportano in modo assurdo (con formazioni o schieramenti ridicoli, o con improbabili operazioni di mercato), occupando posizioni di classifica irrealistiche?



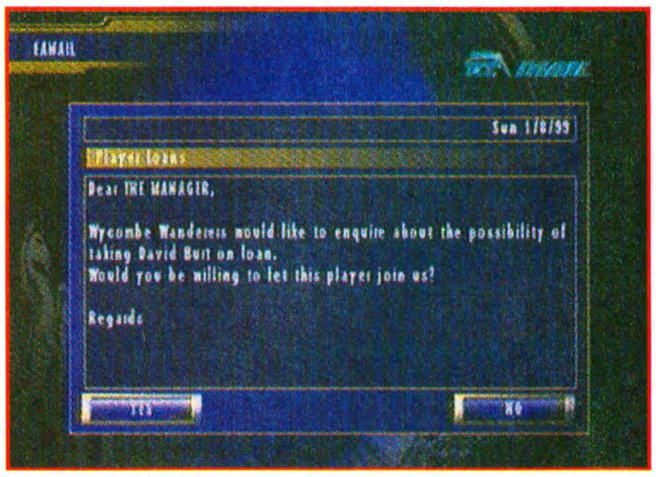
Ecco i vostri: i diversi colori indicano i titolari, i panchinari e quelli da scaricare nel ces... che, non essendo proprio in forma, siederanno in tribuna.

DENTRO E FUORI CAMPO

La struttura di questo prodotto è decisamente interessante: c'è una divisione netta tra gli aspetti del campo e quelli del business. Questo tipo di organizzazione consente di affrontare del gioco solo gli aspetti che interessano. In teoria si potrebbe anche mantenere l'insieme delle scelte pre-impostate di default dal programma e limitare gli interventi ai soli aspetti che interessa curare. Si tratterebbe di un buon metodo per approcciare un gioco due volte ricco, sia come numeri e informazioni sia come scelte e possibilità di intervento.

IL DURO LAVORO NEI CAMPI

Per quanto riguarda le schermate che seguono alla scelta **"Coaching"**, i menu tipici sono sostanzialmente due. Uno attiene a ciò che riguarda veramente il lavoro del sergente di ferro **Giovanni Trapattoni**. Da **"team"**, infatti, si determinano le decisioni riguardanti la formazione titolare (con relative riserve e i giocatori da sbattere in tribuna), lo schieramento da mandare in campo (i vari 4-4-2, 5-5-5, 35° centigradi, 360 Modena...) e gli allenamenti. All'interno di questi sub-menu le possibilità di intervento sono

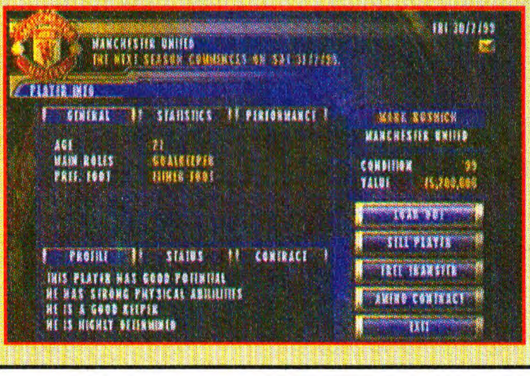


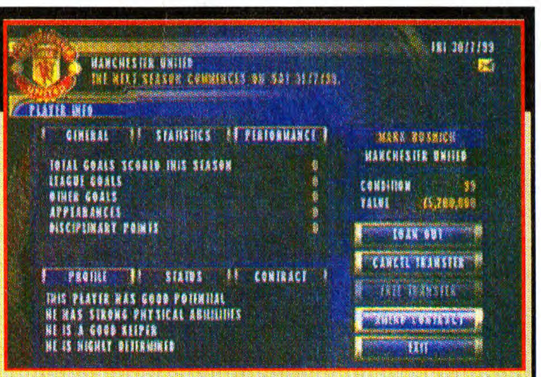
Durante la stagione potrete mandare mail agli altri club e, di contro, riceverne con proposte di acquisto o vendita.



IL GRUPPO SANGUIGNO DI PIPPO INZAGHI E LA NONNA DI ALEX DEL PIERO

Dalla schermata "formation" è possibile raggiungere ogni singolo giocatore. Semplicemente si ottengono chiare schede informative dedicate a ognuno di essi, riportanti sei tipi di informazione: general, statistic, performance, profile, status e contract. Tramite queste sei voci si avranno notizie di ogni tipo: abilità, forma, caratteristiche, posizione economica; tutte informazioni che consentono di gestire il gruppo ottenendo il massimo da ogni elemento. Certo, dovrete perdere parecchio tempo, ma sapere che avete due ali eccellenti ed una punta centrale forte di testa vi servirà a schierare l'undici vincente.





Volete sapere quante volte questo signore fa sesso? Il gioco vi dirà questo e molto altro, così saprete che, alla vigilia dei match importanti, dovete tener lontano il vostro attaccante migliore da qualsivoglia tentazione della carne.



La grafica è quella di FIFA; non avere il controllo sui singoli vi farà disperare. Non essendo un gioco facile, non vedrete spesso una partita a senso unico durante la quale i vostri pressano e fanno montagne di gol. È il contrario che accadrà con disarmante insistenza!

davvero molteplici e non sentirete la mancanza di questa o quella possibilità. Anzi, all'inizio vi troverete spaesati da tanta ricchezza e il mio consiglio e di prendere dimestichezza con le singole schermate e studiare bene tutti gli interventi. La seconda sezione del **"Coaching"** riguarda i trasferimenti del mercato; le voci non sono molte (mercato, ricerca e ricorso a uno scout) ma il limite di questa parte è che dovrete farne senza se non avete dimestichezza con la sezione finanziaria...

MORATTI, GALLIANI, CRAGNOTTI, MOGGI, BONITATIBUS, FERLAINO, SENSI.

La gestione della situazione finanziaria è abbastanza conplessa, sebbene venga presentata con semplicità e chiarezza tramite poche e ordinate schermate. Dalla prima sezione decidiamo gli interventi reali; il prezzo del biglietto, gli ampliamenti dello stadio ecc. Queste sezioni sono in realtà complete: per esempio, l'ampliamento dello stadio non riguarda solo la capacità di curve e tribune, ma anche tutta la serie degli edifici intorno allo stadio: alberghi, punti di ristoro e così via. Contrapposta alla sezione reale c'è una seconda parte finanziaria o meglio numerica, pochi: chiari e semplici numeri ben ordinati in adeguate schermate illustrano bilanci, budget, flussi. Chiude questa sezione numerica la gestione dei contratti.

PER L'ALLENATORE E PER IL MANAGER

Comuni a entrambe le figure del coach e del business man sono le due voci **"Tables"** e **"Fixtures"**. La prima voce richiama le classifiche: da quella più immediata riguardante il campionato a quelle meno immediate ma più interessanti riguardanti le prestazioni dei marcatori, i best players, riportanti i valori numerici medie delle prestazioni di ogni calciatore. Tutto ciò vale ovviamente per tutte le competizioni disputabili. La **"Fixtures"** contiene i calendari e tutto quel che riguarda gli impegni, sia passati che futuri. Queste schermate, che interessano l'allenatore (per la gestione generale del gruppo) e il manager (che studia introiti e spese previsti), sono rappresentate con numeri, grafici e tabelle chiari e intuitivi.

UN GIOCO PER CHI HA IL FISICO DEL LANCIATORE DI CORIANDOLI

L'altro titolo calcistico di questo mese è **UEFA Striker**, che però vanta un gameplay diretto. Questo manageriale della **Electronic Arts** è un ottimo prodotto, giocabile e divertente. Il grado di profondità è in grado di soddisfare le esigenze di chi è cresciuto con i complessi analoghi per computer. La presentazione è buona, persino dotata di un commento audio che, neppure necessario, allieta e non aliena. Gli sforzi decisionali e l'impegno strategico vengono gratificati dai risultati; dovrete passare un po' di tempo a imparare le scelte vincenti, ma alla fine sarete ricompensati. La partita non mente mai, lo capirete; altresì le vostre decisioni verranno tradotte praticamente sul campo, e questo è decisamente un gran pregio. In finale, per quanto riguarda l'aspetto generale (estetica, chiarezza) ci troviamo di fronte al top; se analizziamo le opzioni offerte il prodotto migliore rimane **Player Manager '98/99** che presenta una sezione di intervento tattico e strategico più approfondito e offre scelte di intervento "da coach" decisamente più approfondite.



L'opzione allenamento offre la possibilità di scegliere quale caratteristica si vuole migliorare in un determinato giocatore, dal lato psicologico a quello tecnico, fino al carattere personale.

ALESSANDRO MAGNO? NAPOLEONE? NO ZDENEK ZEMAN...



La strategia è tutta qui. Formazione, atteggiamento e stop. I grandi tecnici scuotono il capo perché non possono imporre direttive ai loro brocchi...

L'intervento in termini di tattiche, schieramenti, strategia, formazione, atteggiamento è ridotto. Non è possibile creare tattiche personalizzate, tantomeno assegnare precisi compiti ad ogni singolo componente. Siamo lontani dall'editor tattico dell'ultimo **Player Manager**, purtroppo. Qui è possibile scegliere tra nove tattiche già impostate e poi modificarle; ogni reparto può essere avanzato, arretrato, allargato ecc. Inoltre c'è una lieve decisione strategica e quindi possiamo comandare il pressing, i lanci lunghi, il contropiede. Il manageriale definitivo non è ancora su questa console. Purtroppo.



DAMMI LA UNO, DAMMI LA DUE, DAMMI LA TRE

Ci sono tre modi per visualizzare i match:
A- è possibile vedere tutta la partita
B- assistere a una visione accelerata tramite una schermata che riproduce un campo in miniatura (e molti numeri indicano i passaggi, i tiri, il possesso di palla, i falli e i cartellini, i tiri in porta e fuori ecc)
C- avere il risultato bruto senza possibilità di intervento in corsa (con le opzioni precedenti, nel tempo che scorre è possibile fare sostituzioni, cambiare modulo e strategia ecc.). La visualizzazione della partita ha un difetto: vedere che, con il motore grafico di FIFA, i giocatori commettono errori marchiani (*"Ah, se avessi potuto decidere"* direte mille volte) fa molto allenatore, travasi di bile compresi. Comunque, se volete avere un manageriale in cui controllare direttamente gli effettivi, c'è pur sempre FA Premier League, sempre di EA, recensito a Novembre!







Casa: **Midway**
Genere: **Simulazione sportiva**
Numero giocatori: **1-2 fino a 4 con multi-tap**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock, multi-tap**

NBA Showtime

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

65

	1-10
Grafica	7
Gameplay	7
Sonoro	7
Longevità	4
Originalità	6

A favore:
- Sistema di controllo semplice e immediato
- Grafica e animazioni discrete
- Divertente se giocato con altri tre amici

Contro:
- In single game monotono e ripetitivo
- Assenza di qualsiasi tipo di competizione
- Profondità di gioco inesistente



Per molti il basket è lo sport più spettacolare che ci sia: gioco veloce, azioni scenografiche e divertimento garantito. Evidentemente anche alla **Midway** la pensano così, e infatti questo **NBA Showtime** si pone l'obiettivo di rappresentare, amplificandola al massimo, tutta la spettacolarità che una partita di pallacanestro è in grado di offrire. Per dare maggiore enfasi al tutto, i programmatori hanno deciso di limitare i vari incontri a squadre composte da solo **due elementi**, in modo da garantire una maggior frenesia e velocità di gioco. Questa scelta finisce, però, per risultare il punto debole della produzione: le partite si susseguono, infatti, tutte uguali, e vi troverete a ripetere meccanicamente le azioni necessarie per fare canestro. Sarà sufficiente partire dalla propria area con il **turbo** premuto e concludere la cavalcata eseguendo una spettacolare schiacciata... Divertente, certo, ma per quanto?

NOW IS SHOWTIME!

Il più grande attentato alla longevità, perpetrato dai programmatori delle Midway, è l'assenza di qualsiasi tipo di competizione: niente campionato, niente playoff, niente leghe e coppette... avrete la possibilità SOLAMENTE di affrontare delle **partite amichevoli**. Questa decisione, a mio parere, è assolutamente incomprensibile: la presenza di un torneo qualsiasi avrebbe elevato l'interesse del giocatore che, probabilmente, si sarebbe cimentato nell'intera stagione... Così, dopo qualche partita d'esibizione, gli stimoli vengono meno e **NBA Showtime** rischia seriamente di finire dimenticato, a prender polvere su qualche mensola. Anche le **opzioni** sono ridotte all'osso, e si limitano a offrirvi la scelta della squadra da controllare (tra tutte quelle che regolarmente si affrontano nel campionato professionistico americano) e del numero di giocatori.



I giocatori sono abbastanza dettagliati e si muovono fluidamente...



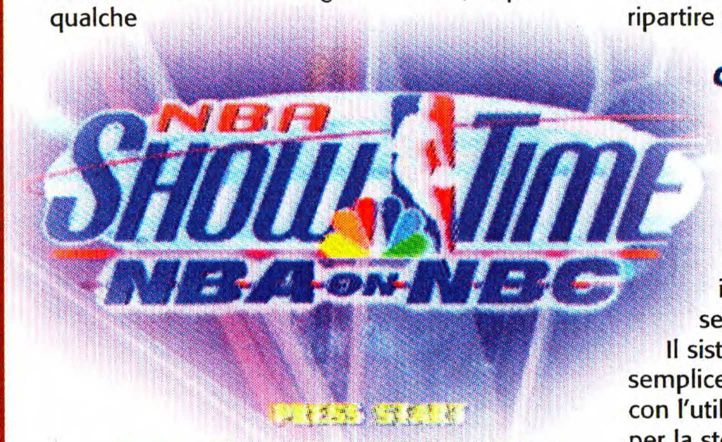
I vari giocatori sono in grado di eseguire salti e schiacciate incredibili!

TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

La possibilità di giocare, grazie al **multi-tap**, in quattro contemporaneamente è l'unico valido motivo che giustificherebbe l'acquisto del gioco. Vista l'assenza della quasi totalità di regole, la frenesia e la spettacolarità di certe azioni, sfidare uno o più amici risulta davvero divertente, anche se, alla lunga, si avverte una certa mancanza di profondità. Durante la partita, infatti, non potrete modificare schemi e tattiche di gioco, effettuare pressing o disporre la difesa in un certo modo per contrastare l'avversario, ma limitarvi a girovagare per il campo (con il turbo costantemente premuto...) nell'attesa di ripartire per fare un canestro.



Il sistema di controllo, davvero semplice, permette di padroneggiare i giocatori fin dalla prima partita.



GRAFICA OK!

La realizzazione tecnica è, nel complesso, discreta grazie a una **grafica** tutto sommato ben fatta (anche se in alcuni momenti le movenze dei giocatori non convincono affatto) e un **commento**, in inglese, davvero trascinante anche se un po' ripetitivo.

Il sistema di controllo è quanto di più semplice e immediato abbiate mai provato, con l'utilizzo di soli **tre tasti** (uno per il tiro e per la stoppata, uno per il passaggio e il tentativo di sottrarre la palla all'avversario e uno per il turbo): questo vi permetterà di essere competitivi già alla prima partita.

END OF THE GAME

NBA Showtime risulta un gioco nel complesso mediocre: a fronte di una realizzazione tecnica tutto sommato discreta, si contrappongono una **profondità** e una **longevità** praticamente inesistenti. A mio parere, considerato anche il proliferare di giochi di pallacanestro sulla PlayStation, un titolo che non ha ragione d'essere e che può interessare esclusivamente per la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente... Davvero troppo poco!

OPZIONI? QUALI OPZIONI?

La povertà di opzioni che offre NBA Showtime è davvero desolante... L'unica possibilità che vi viene offerta è quella di crearvi il vostro alter ego sul campo di gioco. Nell'apposita sezione potrete sceglierne il nome, la fisionomia e le caratteristiche principali, oltre al soprannome con il quale verrà chiamato dallo speaker (la scelta è ristretta ai nomi presenti, ovviamente...).







PROVA PLANET

Casa: **Crave Entertainment**
Genere: **Giochi ruolo**

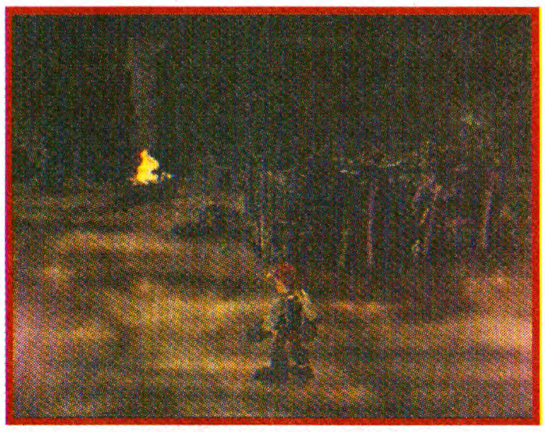
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Shadow Madness

DI ALFREDO DELMONACO

Gli **Rpg** sono sempre più quotati su **PlayStation**. Riusciranno i ragazzi della **Crave Entertainment** a stare al passo dei grandi colossi giapponesi, da sempre maestri del genere? A poche settimane di distanza dall'uscita di **Final Fantasy VIII**, si cominciano a vedere già i primi titoli che s'ispirano al capolavoro **Square**. Di certo, sia **FF7** sia l'ultimo episodio hanno lasciato (e stanno lasciando) un segno indelebile nella storia della Play e del mondo videoludico in generale. E un dato di fatto: che gli RPG (Role Play Games), da esclusiva prettamente giapponese, sono diventati fenomeno di massa. Tutto ciò è stato possibile grazie anche a opportune traduzioni dagli ideogrammi orientali, che facessero capire trama e dialoghi fondamentali per lo svolgersi del gioco. Ora, seguendo la luminosissima scia di suddetta serie, si affacciano anche altri titoli che ne condividono concetto di base e stili di gioco.



Il dettaglio grafico non è proprio il massimo...

UNA CITTÀ DISTRUTTA

Cosa si prova a tornare a casa e apprendere che il proprio paese è stato distrutto?? Non ne ho la più pallida idea, ma di sicuro non deve essere piacevole. A ogni modo, il gioco inizia proprio con questa tragedia, che vi metterà nei panni di Stinger (i nomi sono puramente indicativi, dato che potrete cambiarli a vostro piacimento) che, resosi conto della gravità della situazione, cercherà i responsabili per fargliela pagare. Come ogni RPG che si rispetti, **Shadow Madness** vi permetterà di far uso, oltre che di oggetti con particolari caratteristiche, anche di abilità magiche, rapportate naturalmente al vostro Mana, e cioè il potere che le gestisce.
Altra componente importantissima saranno i **dialoghi**, che vi permetteranno di raccogliere indizi, risolvere situazioni e il più delle volte capire cosa è successo e perché.

BOTTE AI CATTIVI

Nel corso dell'avventura, non mancheranno i combattimenti contro i cattivoni di turno. Questi avranno il duplice scopo di farvi avanzare nell'avventura e di raccogliere bonus vari, compresi i **punti vita**, che permetteranno di aumentare il vostro livello di energia massima, rendendovi più forti e resistenti. Utilizzando l'interfaccia potremo decidere se affrontare o scappare di fronte ai nostri nemici che compariranno in modo random, in pieno stile Role Play. Ciò significa che la Cpu deciderà in partenza i luoghi in cui incontreremo gli strani mostri da affrontare nelle locazioni visitate.

UN CLONE NON ALL'ALTEZZA

Sebbene incarnasse tutti i requisiti per un buon gioco Rpg, **Shadow of Madness** pecca proprio negli aspetti più importanti, giocabilità e realizzazione tecnica. Riguardo la prima, bisogna dire che la completa traduzione dei testi in **italiano** contribuisce a un certo coinvolgimento nell'avventura. D'altro canto, il tutto viene penalizzato da una meccanica di gioco troppo prolissa, che induce a visitare le stesse locazioni più e più volte per poter andare avanti e, sebbene sia caratteristica questa più del genere in se stesso che del gioco, risulta qui più marcata. Altra nota negativa è rappresentata sicuramente dalla gestione dei **combattimenti random**, che obbliga ad affrontare i medesimi nemici parecchie volte se si passa sulle stesse zone. Di aiuto fondamentale, in questo caso, la modalità per la quale si può decidere di non combattere e di scappare a gambe levate, che aggira ma non risolve il problema.

OGGETTISTICA VARIA

Una buona gestione dell'**oggettistica** porta a un'oculata scelta delle cose da indossare e da scartare. Ogni oggetto o arma avrà così le proprie prerogative, ritornando più o meno utili a seconda delle occasioni. Graficamente siamo a livelli di sufficienza minima. Risultano abbastanza godibili i **fondali**, che seppur non renderizzati risultano ben disegnati. Purtroppo gli sprite, a partire dal nostro personaggio principale, soffrono tutti di mancanza di dettaglio, che li rende un po' tutti uguali. In tutto ciò le varie telecamere non sono di aiuto, poiché spesso e volentieri le 'riprese' vengono effettuate da lontano, confondendo ancora di più l'utente. Facendo un paragone con la versione jappo provata in sede di Import dal buon Perna, possiamo constatare che non sono stati fatti molti cambiamenti, a parte la traduzione in **italiano**. In fin dei conti un prodotto adatto solo ed esclusivamente ai fan del genere, che lo potranno trovare gradevole e senza pretese. Gli altri passino avanti...



È stato fatto un buon lavoro di settorizzazione.

Ladri Machiavellici

Anche nella versione europea di Shadow Madness i programmatori hanno deciso di mantenere i sottogiochi già presenti nella versione jappo. Nel corso dell'avventura, infatti, vi capiterà di incontrare delle serrature da aprire. Potete sbloccare il lucchetto solo risolvendo alcuni "puzzle". Niente di particolarmente complicato, comunque. Alcune volte si tratterà di risolvere giochini molto semplici e veloci, altre di riprodurre in modo corretto alcune sequenze. In questo caso, per poter aprire questo lucchetto, dovrete memorizzare la serie di movimenti che farà la levetta e poi riprodurla uguale. Facile, no???





Una comoda interfaccia vi elencherà tutti gli oggetti con relative proprietà.

Planet Voto

71

Grafica	6
Gameplay	6
Sonoro	6
Longevità	7
Originalità	5

A favore:
- Tutto in italiano, ai fanatici del genere potrebbe non dispiacere

Contro:
- Grafica scarna, meccanica di gioco lenta e prolissa, brutta gestione dei combattimenti random, in giro c'è sicuramente di meglio...

PROVA PLANET



I combattimenti sono molto numerosi e in ordine crescente di difficoltà



Casa: **Electronic Arts/Interno**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1 - 2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Controller di guida analogici, Dual Shock**

Nascar 2000



DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

76

	1-10
Grafica	5
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	7
Originalità	7

A favore:
- Molto serio
- Realizzazione accuratissima
- Giocabilità adatta a tanti tipi di utenti

Contro:
- Veramente inguardabile
- Le piste possono risultare monotone

PROVA PLANET

Di racing games, su PlayStation, ne abbiamo visti moltissimi. Probabilmente, è il genere che meglio rappresenta la PSX sul mercato mondiale. Ovviamente ancora non ci siamo rotti perché c'è sempre spazio nel cuore di tutti noi fomentati del volante virtuale.

NASCAR 2001, ODISSEA NELL'OVALE

La serie **NASCAR** è a metà tra il racing e lo sportivo: analogamente a quanto avviene con i titoli replicanti il mondo a trecento all'ora della Formula Uno, i prodotti della serie NASCAR sono inseriti nella linea sport di mamma **Electronic Arts** proprio perché riproducono competizioni che possono essere ricondotte a eventi puramente sportivi. Infatti non abbiamo a che fare con racing che hanno la natura di un **Driver**, tanto meno quella di un **Motor Toon GP 2**. L'impronta sportiva di questa serie è infatti molto vicina a quella di **Toca** dei mitici Codemasters.



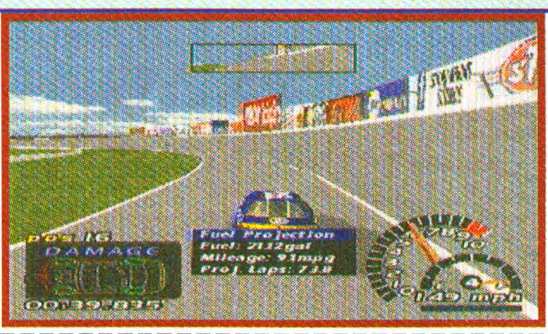
Il menu di gioco presenta una gran quantità di voci, tutte molto utili.

DAYS OF THUNDER

Il qui recensito **NASCAR 2000** si apre con una sequenza animata di pregevolissima fattura; le immagini, tutte tratte dalle sequenze televisive registrate e debitamente digitalizzate, scorrono a una velocità notevolissima, appaiono estremamente coinvolgenti e certo ingenerano nel giocatore un sano desiderio non solo di giocare ma di sentirsi partecipe di quel circus, fino ad annusare l'odore delle gomme che mordono l'asfalto e l'olio spruzzato dai motori. Il menu che segue a questa fantastica introduzione (ma la softhouse a stelle e strisce ci ha ben viziato con intro compulsive!) offre interessanti possibilità agli utenti.

IL MENU DI AVVIO... QUANDO LA CLASSICITA' INCONTRA LA FANTASIA

È possibile lanciarsi senza troppi patemi in una **quick race** oppure in una competizione (**singola** o **campionato**) che però prevede una sostanza più seriosa, alle feature offerte dalle quali è dedicato un esplicativo box.
A queste tre modalità di gioco se ne aggiunge una quarta denominata **Race with the King**, tramite la quale affrontate - lo direste? - un asso del volante; per evitare la depressione legata al fatto che questo tizio di sicuro vi bagnerà il naso, vi conviene farvi un po' le ossa utilizzando modalità più consone alle vostre miserrime, affrante capacità guidatorie!



Occhio ai danni alla macchina, ben rappresentati in basso a sinistra.

SII SERIA, LEVATI QUEL NASO FINTO...

Una volta in pista, la prima cosa che balza all'occhio è l'impianto estetico. Colpisce come un duro cazzotto: la **grafica** è rimasta 'ullida', la scelta dei colori l'ha fatta **Stevie Wonder** e della risoluzione si è occupato **Pablo Picasso**! Questa è l'amara verità: i colori sono brutti, proprio brutti: inadeguati, pastellosi; insomma, schifosi. Il dettaglio come se non addirittura amplifica l'amarezza; i pixel sono grossi, ma GROSSI, e l'effetto è risaltato da texture poco dettagliate (e meno male che la tiritera sui colori già ve l'ho fatta). Potrebbe finire qui ? Nooooo, sicuramente no! Lo scempio estetico prosegue inarrestabile con un piano di clip infame: soprattutto elementi complessi, quali per esempio gli spalti, compaiono con grave, colpevole e ingiustificato ritardo. Fluidità e velocità, almeno loro si salvano, ma non bastano a tenere in piedi il comparto estetico.

EPPUR SI MUOVE...

La **giocabilità** è molto convincente, ed è questa che regge il prodotto e giustifica il voto che vedete. Il modello di guida è un beato compromesso tra il realismo, che si impone alla seria simulazione implicitamente settata visto l'inserimento nella linea EA Sport, e la fruibilità che deve fare di un gioco un buon gioco, divertente e accessibile. La vettura risponde alle sollecitazioni date con il controller in modo pronto e molto preciso; ciò che è di soddisfazione per chi preferisce una guida tecnica e che sorregge le necessità di chi se ne infischia del realismo e vuole soprattutto correre.

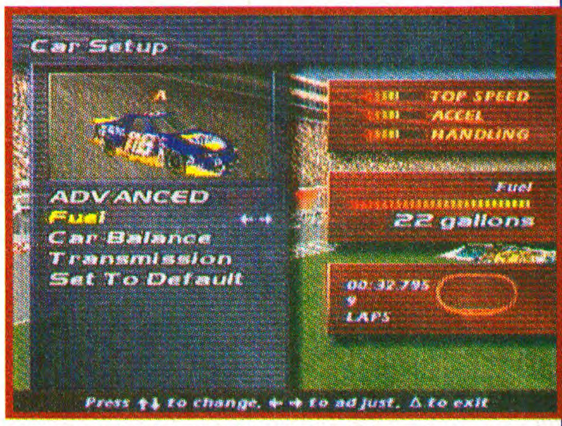
UN CENTRO O UN BUCO?

Uno dei punti di forza della serie NASCAR, infatti, è che soddisfa diversi tipi di utenze: l'amante del realismo che si sbrodola di felicità tra setteggi e accuratezza degli aspetti della gara, e il fomentato della velocità a tutti i costi che trova un valido motivo di soddisfazione nella poderosa guida dei mostri che competono nella NASCAR.
Insomma, si tratta di un buon titolo, ultima degna puntata di una serie di buona fama. Conferma l'interesse da parte di chi guarda alla sostanza ed è in grado di fornire non poche ore di divertimento a tutti i piloti virtuali che si vorranno cimentare nelle lunghe competizioni.

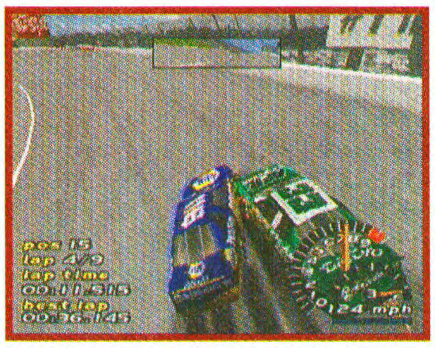
Piloti e piste

Alcune voci dal menu di avvio consentono di testare la validità della riproduzione: è concesso di dare una occhiata alle schede dei piloti che realmente competono nel campionato NASCAR, a bordo di vetture anch'esse perfettamente replicate. Per finire, da segnalare è anche la meritoria accuratezza con cui, nel gioco, son riportati i tracciati che ospitano le gare.





All'inizio della gara non dimenticate di settare la macchina.



La grafica è questa: Commodore 64. Non ditemi poi che non vi avevo avvisato.

TUTTO VERO



Nel gioco è possibile settare una serie di parametri che influenzeranno il realismo: dall'abilità dei piloti avversari alla durata delle gare alla possibilità di regolare i danni che possono essere subiti dalle autovetture. Esauriente e completo.


PLANET
PLAYSTATION
Rollcage 2
NCPD 1-456
BeLA
lUnD






PLANET PLAYSTATION
MediEvil II

Casa: **Capcom**
Genere: **Picchiaduro**
Numero giocatori: **1/2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

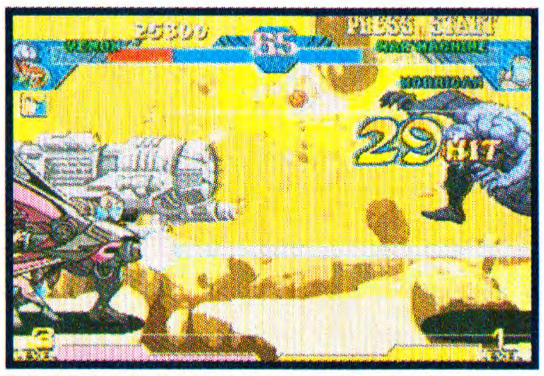
Marvel Vs Capcom: Clash of Super Heroes

DI ALFREDO DELMONACO

Ennesimo capitolo dedicato ai picchiaduro in 2D, una bella raccolta di personaggi **Capcom** contrapposti a quelli della **Marvel**. Dopo **Street Fighter Alpha 3** c'è n'era veramente bisogno? In effetti la storia della **Capcom** e della saga di **Street Fighter** sembra non avere più fine. Una storia fatta di mezzelune, slogamento ai polsi, notti passate a giocare e sfidone fra amici. Il denominatore comune di tutta la saga è sempre stata una giocabilità mostruosa, che ha portato in breve tempo la saga a livelli di popolarità incredibile. Ora, a distanza di un annetto dall'uscita in sala giochi, vede la luce sulla nostra vecchia (ma sempre valida) console grigia anche l'ultimo nato della casa giapponese, e cioè **Marvel Vs. Capcom**.

UNA MIRIADE DI PERSONAGGI

Continua il sodalizio **Capcom-Marvel**, che prevede che i personaggi delle due serie si diano botte da orbi in vari livelli. Questa volta il numero dei personaggi disponibili di default sale a **quindici**, equamente divisi fra le due case. Da segnalare la presenza per conto Capcom dell'oramai-sempre-presente **Ryu** (senza il "cugino" Ken), **Chun-li** e **Zangief**, dall'altra l'**Uomo Ragno** (presto il film su grande schermo, spero migliore delle due ciofeche di quindici anni fa...), **Capitan America** e, per la prima volta in un videogioco, **Venom**.
Caratteristica principale di questo nuovo episodio è la possibilità di 'affiancare' ai nostri eroi un supereroe scelto fra gli altri personaggi del gioco o, udite udite, fra altri **venti** personaggi non selezionabili come eroi principali. Il menu prevede, infatti, di poter scegliere fra **Partner Heroes** e **Special Heroes**. I primi saranno i personaggi comunemente selezionabili solo per combattere; i secondi, invece, comprenderanno una serie di **Special Guest**. Ciò significherà che potremo selezionare un personaggio per combattere normalmente e uno che entrerà in azione solo saltuariamente, fra i Partner o gli Special Guest, quando chiamato con una particolare combinazione del joypad. Sebbene non cambi in modo radicale la giocabilità del prodotto, questo permetterà di aggiungere un minimo di varietà al titolo che, detto francamente, ne ha bisogno.



Una volta caricata la barra dell'energia, potrete eseguire delle mosse speciali, alcune insieme al vostro "partner" di lotta.



La giocabilità Capcom è rimasta invariata.

UNA TRASPOSIZIONE SACRIFICATA

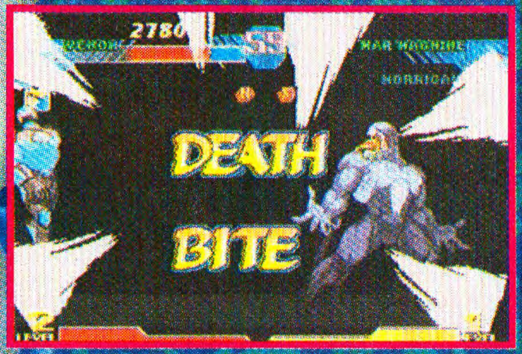
Graficamente si è tentato di riportare sulla PlayStation l'ottimo lavoro fatto sul coin-op, con evidenti concessioni in fatto d'animazioni e frame-rate. Grave difetto lo **'sgranamento'** che occorre quando uno dei due contendenti effettua una presa. In quel caso la telecamera zooma sui personaggi spixellando in modo indecente. A parte qualche 'taglio' obbligatorio per la differenza delle due piattaforme utilizzate, il resto non sembra essere stato sacrificato in alcun modo. La **fluidità di gioco** rimane costante anche nella modalità turbo, e le mosse speciali sono spettacolari e ben realizzate. Riguardo la **giocabilità**, beh, siamo di fronte a un picchiaduro Capcom, perciò sappiamo già a cosa andiamo incontro. Nutro seri dubbi, invece, sulla longevità del titolo in questione, poiché in modalità **single player** è un po' noiosetto. La situazione migliora un po' in due giocatori, dove il "Vs" aggiunge un po' di pepe al tutto. In definitiva un prodotto divertente quanto basta, ma nettamente inferiore alle ultime uscite sul genere.



Venom è uno dei personaggi più tosti di tutto il gioco. Non male per essere la prima volta...

L'unione fa la forza

Una delle poche novità presenti in Marvel vs. Capcom è rappresentata dalle mosse combinate che potrete effettuare con il vostro "partner" di lotta. Premendo vari pulsanti contemporaneamente (per esempio, i tre calci e i tre pugni) comparirà, come per magia, il vostro fedele alleato che, con una mossa improvvisa, cercherà di levare quanta più energia possibile al vostro avversario. Doveroso segnalare la presenza, fra i personaggi alleati, del mitico Thor, Arthur (direttamente da Ghost 'n'Goblins) e Storm, vecchia conoscenza degli X-Men.







Planet Voto

79

	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	5

A favore:
- Giocabilità ai soliti livelli Capcom
- Numero dei personaggi elevato
- Alcuni special guest di lusso

Contro:
- Per nulla innovativo
- Dettaglio grafico a volte bassissimo
- Da soli un po' noioso

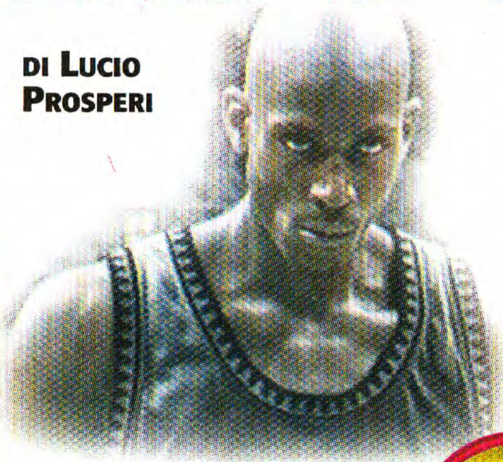
Casa: **Electronics Arts**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2, fino a 8 con multiplayer**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), multitap**

NBA Live 2000

di Lucio Prosperi



A favore
- Ottime animazioni
- Molte modalità di gioco differenti
- Commento senza grosse sbavature
- Sistema di controllo complesso ma completissimo

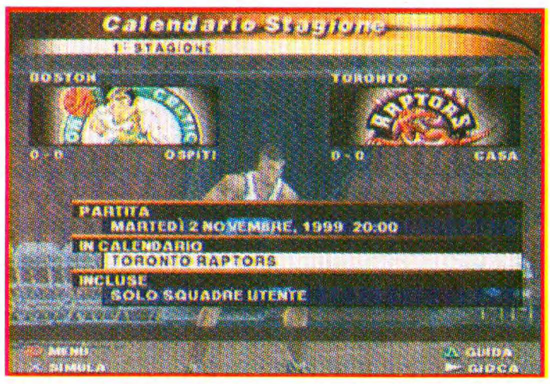
Contro
- Grafica con ampi margini di miglioramento
- Non particolarmente diverso dalla versione '99

	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	9
Longevità	8
Originalità	5

Planet Voto 90

Come ogni anno, la Electronic Arts, fedele alla tradizione, ci propone un nuovo titolo sportivo al mese... Questa volta tocca alla nuova edizione di NBA Live.

La line-up di giochi sportivi prodotti dalla **EA Sports** diventa ogni anno sempre più ricca e completa, e tenere il passo delle nuove produzioni diventa sempre più difficile; ma a fianco di new entry (dovrebbe uscire a breve il primo gioco di Formula 1) o giochi che non vedremo mai (la divisione australiana ha da poco messo sul mercato, solo per quel Paese, una simulazione di rugby), resistono i grandi classici rinnovati tra cui, appunto, questo **NBA Live 2000**. È dall'origine della PlayStation che questo prodotto è in lotta con **Total NBA** della Sony per aggiudicarsi la palma di miglior simulazione di pallacanestro in assoluto... Sarà questo l'anno buono?



Sono presenti tutte le squadre della NBA, con tutte le statistiche aggiornate.



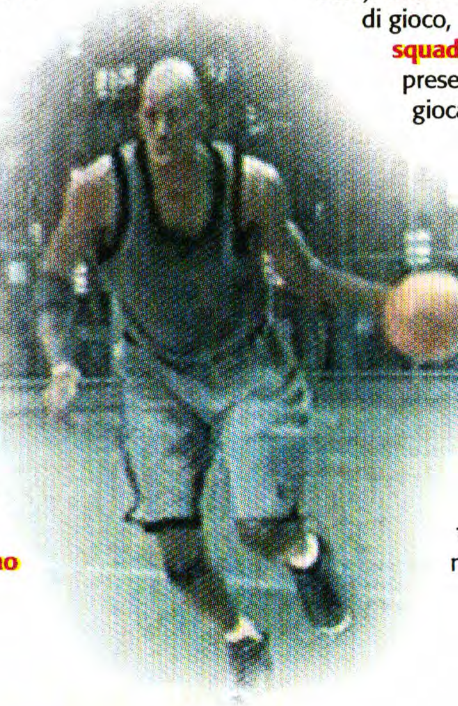
In qualsiasi momento delle partita avrete la possibilità di modificare l'assetto tattico del quintetto.

MA QUELLO È MICHAEL JORDAN?

Non badando, come al solito, a spese, alla Electronic Arts hanno acquistato la licenza per poter utilizzare in esclusiva l'immagine e il nome del più grande giocatore di tutti i tempi: **Michael Jordan** (che forse, dopo il ritiro, ha abbassato un po' le sue pretese economiche...). Potrete così sfidarlo in appassionanti sfide **uno contro uno**, in un campetto 'da strada' molto simile a quelli che si vedono nei film americani, o utilizzarlo nella vostra squadra, per disputare una partita d'esibizione, l'intera stagione agonistica o solamente la 'lotteria' dei playoff. Tra le altre opzioni disponibili avrete quella che vi consentirà di cimentarvi nella gara dei **tiri da 3**, nella quale dovrete scegliere con attenzione il momento in cui lanciare la palla, e quella per decidere se giocare in modalità **arcade** (in cui l'unico parametro è costituito dalla vostra abilità) o **simulazione** (le caratteristiche di ogni singolo giocatore influiscono, per esempio, sul risultato del tiro); in questo modo tutte le categorie di giocatori dovrebbero trovare il giusto stile di gioco, aiutandosi anche con i **quattro livelli** di difficoltà.

SALDI DI FINE STAGIONE

Non mancano, come oramai nella stragrande maggioranza dei titoli sportivi, le opzioni di **editing** che consentiranno di crearvi i vostri giocatori e le vostre squadre personalizzate, e anche una selezione di **vecchie glorie** che potrete utilizzare solamente ottenendo determinate vittorie. Se non avete voglia di crearvi nuovi giocatori potrete anche accedere al comodissimo **basket-mercato**, che vi consentirà di razziare i migliori atleti delle altre squadre in modo da costruirvi un vero e proprio dream team (opzione che, come ho già avuto modo di dire, toglie alla maggior parte dei giochi di basket quel pizzico di strategia in più che un mercato vero e proprio, con tanto di offerte e proposte contrattuali, avrebbe garantito a beneficio delle longevità... va beh!). Una volta effettuate tutte le scelte di gioco, compresa quella **della squadra preferita** (sono presenti tutte le formazioni e i giocatori originali, aggiornati a ottobre '99), potrete finalmente scendere sul parquet.

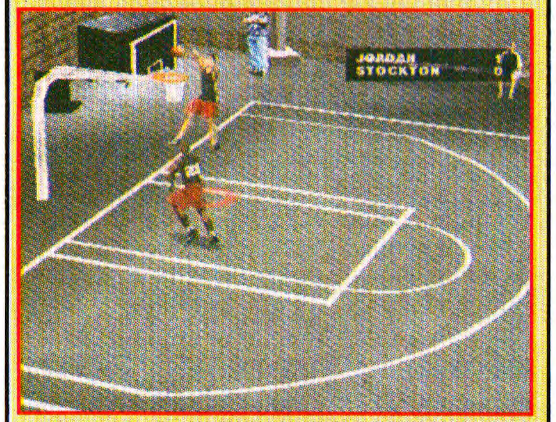


IN DIRETTA DA SALT LAKE CITY

La prima cosa che balza agli occhi è la grande cura posta dai programmatori nel tentativo di riprodurre, il meglio possibile, l'impostazione con la quale sono proposte le partite sul piccolo schermo: inquadrature particolari, presentazione spettacolare dei componenti i quintetti base, informazioni e statistiche a profusione. All'interno di tutto questo s'inserisce alla perfezione la telecronaca, affidata al simpatico **Guido Bagatta**, che riesce molto spesso a essere in sintonia con quanto succede davvero

UNO CONTRO UNO

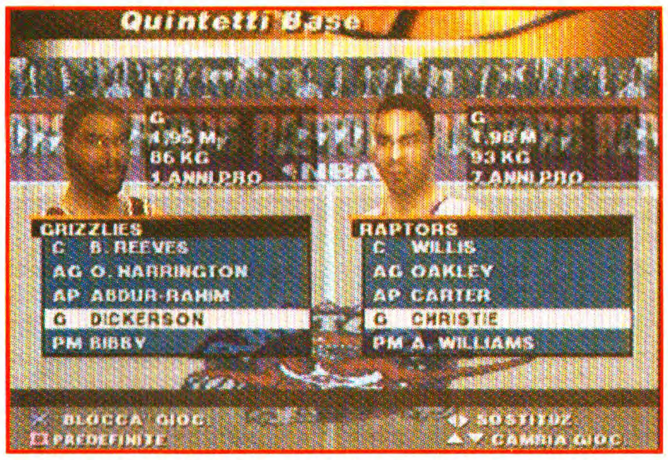
Molto carina è la possibilità di sfidare un amico (o il computer) in una partita uno contro uno, su un campetto davvero simile a quelli che si vedono nei film americani (dove solitamente le partite finiscono in rissa... Qui non è, però, possibile scagliarsi contro l'avversario). L'ambientazione è abbastanza curata, con tanto di macchine che passano sulla strada adiacente, ma il gioco tende a essere



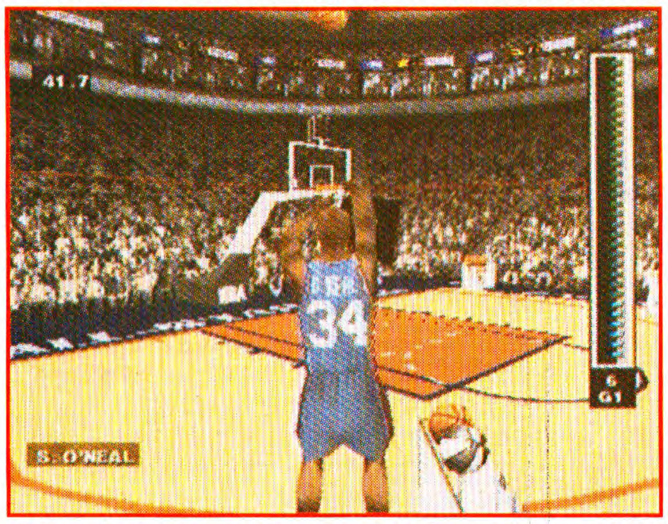


alla lunga un po' ripetitivo a causa della semplicità della struttura e della limitatezza delle azioni eseguibili (in definitiva si tratta di evitare l'avversario e schiacciare indisturbati...).

sul terreno di gioco. Alla lunga, ovviamente, finisce con l'essere un po' ripetitiva ma, tutto sommato, può essere considerata una delle migliori in assoluto; il commento, poi, s'integra molto bene con la voce dello speaker, che annuncia i marcatori dei punti più spettacolari, e con il boato del pubblico. Ottima anche la gestione dei **replay** che,



Prima dell'inizio dell'incontro i giocatori vengono presentati uno a uno.



Nella gara dei tiri da 3 punti dovrete calibrare con attenzione salto e momento del tiro.

utilizzando la solita schermata d'emulazione di un videoregistratore, vi permetteranno di rivedere i vostri canestri migliori da qualsiasi inquadratura vi salti in mente.

GRAFICA COSÌ COSÌ

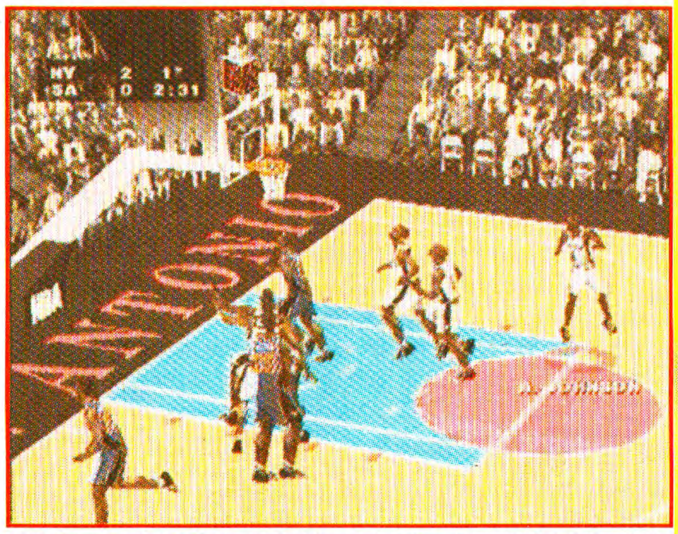
Dal punto di vista grafico **NBA Live 2000** è solamente discreto; questo perché a delle animazioni, frutto dell'utilizzo del **motion capture**, davvero molto belle e varie, non si accompagna una realizzazione dello stesso livello. I **fondali** sono davvero poco definiti e fastidiosamente a blocchi, e l'idea di rappresentare un pubblico eterogeneo e realistico si scontra con una realizzazione davvero mediocre (complimenti solo per il tentativo... sarà per la prossima volta!!). Gli **atleti** sono tutti piuttosto dettagliati e identificati dalle loro caratteristiche fisiche principali (colore della pelle, tipo di capigliatura, presenza di pizzetto o barba ecc.) tanto da essere riconoscibili 'a vista', ma soffrono di una scarsa definizione generale che li rende un po' troppo spigolosi. A onor del vero, inoltre, non mi sembra siano state effettuate particolari modifiche rispetto alle precedenti edizioni...

PASSA, SALTA, SCHIACCIA!

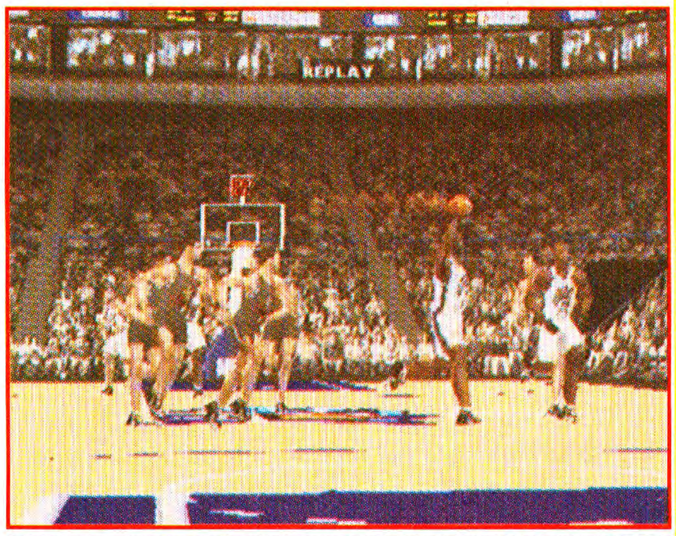
Come al solito sono state incluse numerose **visuali**, anche se solo con alcune godrete della visibilità necessaria a impostare il gioco a piacimento. Sono disponibili anche moltissime **tattiche** richiamabili, tramite la pressione della combinazione tra il tasto **Select** e tutti gli altri, in tempo reale durante la partita.

Questo vi consentirà di effettuare raddoppi sul portatore di palla, pressing alto, difesa a zona e quant'altro la vostra esperienza di coach professionisti vi suggerirà di fare.

La presenza di queste tattiche, unita alle numerose azioni eseguibili, comporta l'utilizzo di tutti i tasti del joypad (più



La realizzazione del pubblico sugli spalti lascia un po' a desiderare...



Il commento è, in generale, sempre abbastanza 'a tempo'.

alcune combinazioni...), cosa che, durante le prime partite, genererà un po' di confusione; con un po' di pratica, però, riuscirete a padroneggiare il sistema di controllo al meglio ed eseguire tutta una serie di colpi spettacolari.

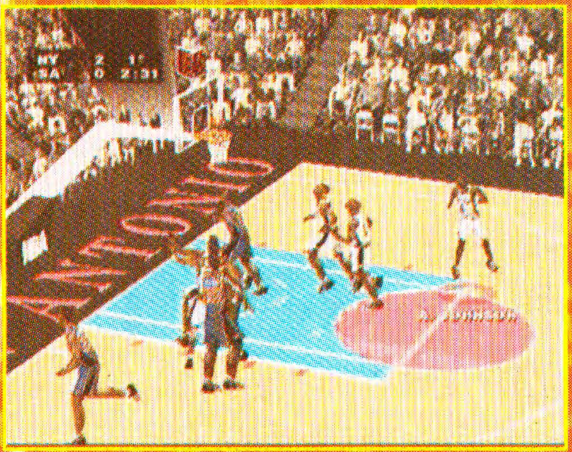
A fine gara, quindi, **NBA Live 2000** si dimostra un titolo molto buono, completo e giocabile, che però manca di quel pizzico di qualità in più per poter essere considerato il miglior gioco di basket in assoluto.

Se siete degli appassionati, comunque, non dovreste lasciarvelo scappare, soprattutto se non avete nessuna delle versioni precedenti.

MA CHE BELLO GIOCARE NELLA NBA...



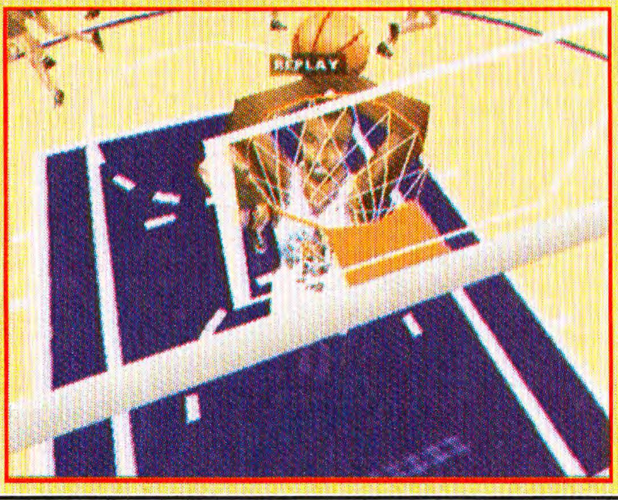
L'editor sviluppato dalla EASports permette di creare il proprio alter ego digitale selezionando tutta una serie di caratteristiche fisiche e di gioco, ma offre anche la possibilità di costruire ex novo un'intera squadra, scegliendone il logo, la tenuta di gioco e i giocatori. Questi ultimi potrete selezionarli tra quelli creati da voi o sottrarli, come se niente fosse, alle formazioni avversarie; con questo new team potrete, così, partecipare al campionato, ai playoff o sfidare qualche vostro amico.

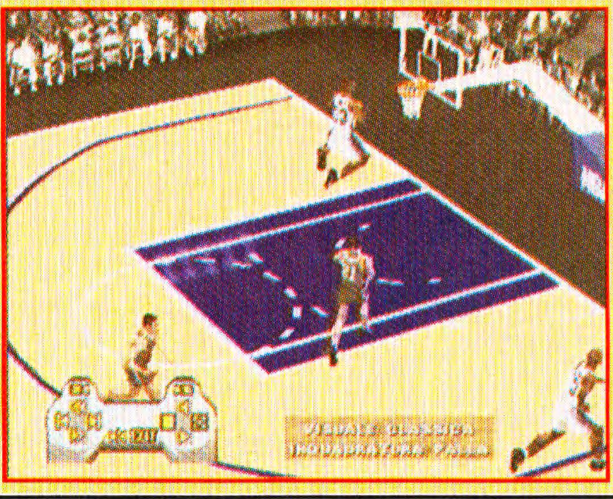


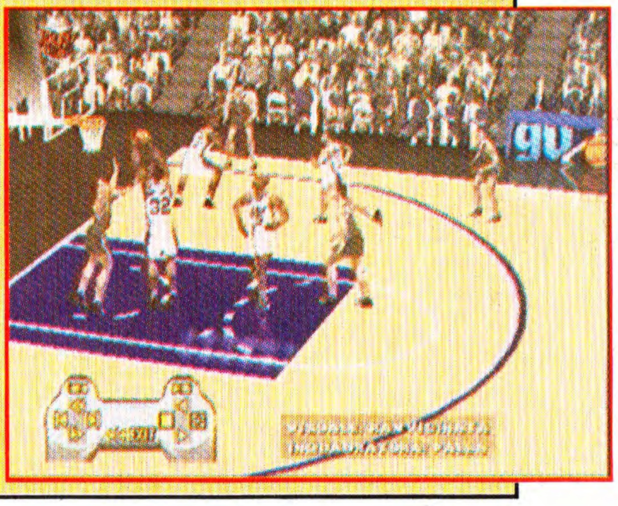


CABINA DI REGIA

In qualsiasi momento avrete la possibilità di utilizzare un videoregistratore grazie al quale rivedere le azioni più spettacolari e i momenti più esaltanti. Ovviamente potrete anche modificare la visuale per godere ogni volta delle inquadrature che rendano giustizia al vostro talento!







Casa: **Electronics Arts/Black Ops**
Genere: **Picchiaduro giurassico**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (vibrazioni)**

Warpath Jurassic Park

DI CHRISTIAN PETTINI

A favore
- Ambientazione originale
- Tecnica convincente
- Discreta profondità

Contro
- Risposta ai comandi non immediatissima
- Longevità da registrare

	Voto (1-10)
Grafica	8
Gameplay	7
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	8

Planet Voto 82

Con un tempismo ammirevole (!) esce il picchiaduro ufficiale di "Jurassic Park". Proprio ora che dei dinosauri non importa più niente a nessuno, abbiamo un gioco che comunque ci attanaglia per l'originalità dei protagonisti e per la tecnica audiovisiva.

I padri di questo **Warpath** sono molti; a partire dalla **Dreamworks Interactive**, la società che ha tra i fondatori un certo **Steven Spielberg** che anni fa produsse (tramite una società ormai di fatto inglobata nella succitata Dreamworks) un film sui dinosauri, che ebbe tanto successo. Sto ovviamente parlando di **"Jurassic Park"**, sicuramente il film-evento dell'anno e uno dei maggiori successi degli anni '90.

CINEMA, CHE PASSIONE!

Nel film, uno scienziato recuperava il DNA dei dinosauri per riprodurli e farne l'attrazione di uno zoo giurassico.
Poteva filare tutto liscio? Ennò, altrimenti chi avrebbe visto il film? I dinosauri sfuggono al controllo umano e si impossessano dell'isola. Il **picchiaduro** ispirato a quella pellicola (ormai decisamente datata: da Blockbuster da anni non è più tra gli 'ultimi arrivi') riporta gli ambienti della pellicola, oltre ovviamente a tutta una grafia che recupera quella del film, ricreando un clima datato ma comunque piacevolmente familiare.
L'iconografia pervade tutta la realizzazione con la cura che nessuno può disconoscere alla **Electronic Arts**, 'madre' del progetto videoludico. Tra i tanti genitori cui si parlava in apertura, oltre alla Dreamworks e l'EA, ricordiamo quelli che in definitiva hanno 'fatto' il gioco, i programmatori del team di sviluppo **Black Ops**, gente forte che ha saputo creare un giochillo, diciamolo subito, di buon valore.

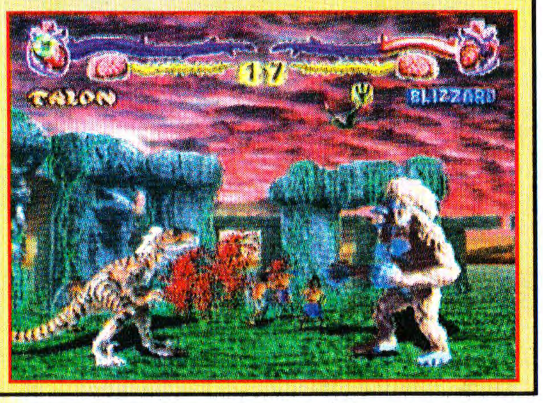
OPEN YOUR EYES AND SEE THE TRUTH

Come picchiaduro dell'ultimissima generazione, Uorpâf (è così che si pronuncia **Warpath**, mica è colpa mia!) è un briciolo povero dal punto di vista delle possibilità offerte all'utente. Chiari e ben organizzati menu, infatti, non presentano modalità di gioco di sconvolgente portata innovativa, anzi. Accanto ai classici **arcade** (per il gioco dei solitari) e **versus** (per chi vuole sfidare un amico), c'è una modalità **team** che consente partite multiutente; questa possibilità è intrigante e cerca di riprodurre il divertimento dei Tekken, anche se gli scontri così organizzati si prestano male all'ambientazione così particolare: team i cui membri sono **dinosauri**? E per finire, parlando di varietà, confermiamo buono il numero di dinosauri presenti, tutti abbastanza diversi tra loro come mosse e caratteristiche fisiche ma anche visivamente



COMBATTIMENTI PRIMORDIALI: PRIMAL RAGE

Solo un altro gioco consente scontri fra animali estinti: Primal Rage. Non sono preistorici solo personaggi e ambientazioni, anche l'uscita del CD appartiene all'era primordiale della PlayStation, e si vede. Pensate che Primal Rage, infatti, è uscito anche sulle console a sedici bit (Mega Drive e Super Nintendo; peraltro, cosa assai rara, la versione per il primo era decisamente migliore di quella per il secondo) e poi riportato su PSX. La trasposizione non ha giovato al titolo, che è rimasto ullido: la grafica bidimensionale avrebbe dovuto avere il punto di forza nelle animazioni, costruite con la tecnica dello stop-motion su modelli in plastilina dei dinosauri. Il risultato? Decisamente scandaloso. Se volete lottare con/contro dei dinosauri, non avete scelta: prendete Uorpâf.





La sequenza introduttiva è molto breve, ma risulta davvero suggestiva grazie alla splendida animazione del tirannosauro.



La grafica è davvero bella; le texture che ricoprono i dinosauri sono molto particolareggiate, le animazioni convincono e inoltre gli arti sono ben saldati ai corpacci dei combattenti.

differenziati (grazie a texture di ottima fattura). Ovviamente non mancano dinosauri nascosti: scoprire nuovi elementi con cui combattere è un elemento indispensabile per aumentare l'interesse nel gioco.

TE PARTO DE CAPOCCIA

La **giocabilità** è abbastanza buona; la risposta ai comandi è precisa ma non immediatissima, e occorre un po' di tempo per imparare il timing leggermente particolare presentato da Uorpàf.
Il **pad** è usato intensamente: le aree degli scontri sono tridimensionali e i combattimenti si svolgono realmente in 3D; pertanto, alla **schivata** è data molta importanza, tanto che alla sua esecuzione sono espressamente dedicati due tasti. Per la cronaca, anche la **parata** è performata tramite la pressione di un tasto. Gli attacchi, data la particolarità dei soggetti che si malmenano, non sono divisi in calci e pugni.
A questa divisione classica (inapplicabile ai dinosauri!) è sostituita una suddivisione in **attacchi primari** e **secondari**, laddove per primari si intendono i colpi eseguiti con la parte superiore del corpo (capocciate, azzannate e così via), mentre gli attacchi secondari sono quelli portati con gli arti inferiori. In realtà, neppure questi possono esser definiti 'calci', dal momento che è rispettata una realistica mobilità e quindi, al più, i tiri possono esser definiti **'zampate'**. Ci sono **due livelli di cattiveria** per entrambi gli attacchi; sia quelli primari che quelli secondari possono essere rapidi ma poco potenti, oppure lenti ma dolorosi.



Le arene in cui si svolgono gli scontri richiamano le locazioni che abbiamo conosciuto nelle pellicole, e risultano gradevoli da vedere. Inoltre, consentono un movimento tridimensionale, ciò che aumenta la complessità dell'azione.



Sei davvero fork, la vittoria non può che esser tua... Le animazioni che commentano la vittoria sono belle e convincenti.

UNA GRAFICA GIURASSICA?

L'**aspetto visivo** è davvero bello; i dinosauri si muovono con ottima fluidità e le varie parti del corpo, ovviamente costituite da poligoni, sono ben raccordate fra loro.
Le texture che ricoprono le varie parti del corpo sono bellissime e curatissime replicando, con ottima efficacia visiva, la pelle viscida e schifida dei rettili.
Le **aree**, tridimensionali anch'esse, richiamano le locazioni della pellicola in modo davvero preciso e coinvolgente, ma non sono belle né curate o particolareggiate come i dinosauri che combattono.
Il **commento sonoro** è realmente valido; soprattutto, è fantastica la parte riguardante gli effetti che accompagnano i fendenti e gli impatti tra i dinosauri.

VOGLIO BENE A JURASSIC PARK, MA L'AFFETTO NON REGGE IL CONFRONTO CON I MIEI SENTIMENTI PER... INDOVINATE UN PO'?

In definitiva, il gioco è oggettivamente convincente, magari non longevo ma sicuramente valido e divertente. Oltretutto, ha una ambientazione a cui tutti siamo affezionati, almeno un po'. E il bello sta nella qualità tecnica che rende giustizia al mondo di **Jurassic Park**. Se invece volete un mio parere, ebbene preferisco dedicare il mio tempo a Silvia; ma non prendete questa come un'indicazione generale: voi cosa scegliereste tra un angelo e un videogioco? Riflettete, boys, riflettete...

DINOSAURI DOMESTICI



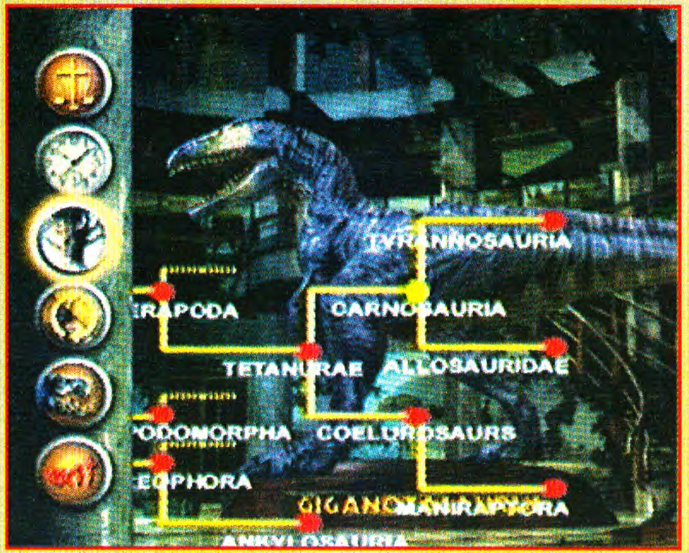
Un modo alternativo per dire "train". In Uorpàf imparate le mosse performando le sequenze che vengono indicate. Un simile modo di allenare, peraltro, rende più interessante e 'giocosa' questa sezione.

La sezione dedicata al train è particolare ma efficace: è possibile richiedere, durante questa fase, la visualizzazione di intriganti informazioni (forza e punto di impatto, tasti premuti ecc.). Manca, cosa singolare, un elenco delle mosse disponibili. Questo è efficacemente sostituito da una sorta di 'guida' che sottopone all'utente, una dopo l'altra, le sequenze di tasti da premere per eseguire le varie mosse. Queste sequenze sono organizzate in modo intelligente: infatti l'utente può scegliere se imparare le combo, le mosse speciali ecc., e soprattutto, all'interno di ogni sezione, le sequenze di mosse vengon presentate in ordine crescente di difficoltà e, se non si è eseguita correttamente quella richiesta, non si passa alla successiva.

LA MOSTRA DEI MOSTRI

Una voce intrigante del menu di avvio è quella che consente di accedere a una sezione diciamo 'educational', in cui sono presentati i dini (affettuosa crasi da "dinosauri"), dei quali possiamo sapere molte cose: la discendenza, le caratteristiche fisiche, l'età. E' tutto carino e curato, non ha valore culturale (e vorrei vedere che ci rompano le palle pure mentre giochiamo!) ma non è inutile conoscere i personaggi che andremo a controllare.





Un po' di dino-cultura non guasta; il gioco mette a disposizione un database dal quale possiamo attingere notizie di ogni genere sui dinosauri presenti nel gioco. Di alcune non ci frega niente, altre invece (peso, agilità) sono utili per scegliere il bestione con cui giocare.

Casa: **Activision/Z-Axis**
Genere: **Sparatutto/Retrogame**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (solo vibrazioni)**

Space Invaders



DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto

73

Grafica	6
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	7
Originalità	5

A favore:
- Gameplay collaudato al massimo
- Aspetto grafico colorato e moderno
- Giocabilità semplice e immediata

Contro:
- Dinamica di gioco improponibile
- Classico va bene, ma qui si esagera!

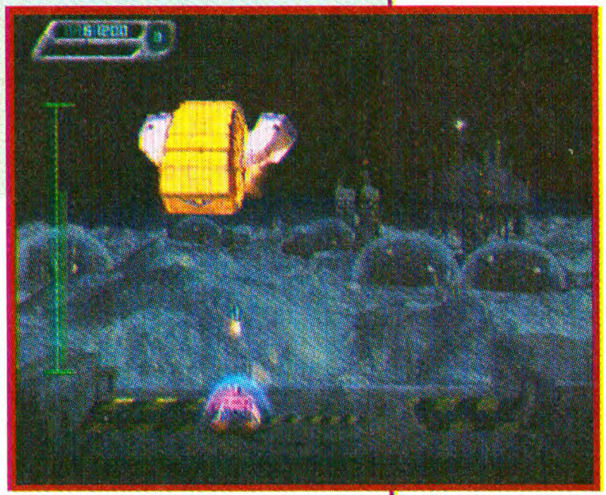
Ancora un revival! Dopo il mitico **Pacman**, arriva sulle nostre amate PlayStation 'nientepopodimenoche' il primo videogame in assoluto dopo il **Pong** di **Jack Tramiel**. E sotto la rinnovata veste grafica cela ancora la giocabilità del più grande dei classici. Purtroppo la domanda è un'altra: interessa ancora una struttura ormai decisamente datata? La risposta, purtroppo, è no. Abbiamo giocato con molti shoot'em up semplici quasi come questo ma molto più raffinati e il gameplay di **Space Invaders** può legittimamente non piacere al giocatore che è trionfalmente entrato nel Duemila.



Eccolo! È lui!! Sono passati vent'anni ma la dinamica di gioco è invariata. Poco mutano le nuove armi speciali, il gioco è sempre quello...

VENT'ANNI E NON È CAMBIATO QUASI NIENTE...

La dinamica (ci mancherebbe) è rimasta quella, accantonata ma giammai dimenticata, di duecento anni fa circa. Si tratta di far scorrere un'**astronave** a destra e sinistra e sparare, facendo fuori le astronavi aliene. Il mezzo controllato si trova in basso e i nemici, disposti in formazioni diverse e il cui numero varia da stage a stage, muovono dall'alto sparando ogni tanto. Gli uomini di **Activision** hanno variato un po' la struttura originale: prima di tutto, mediante l'introduzione dei nemici di fine livello che attaccano in modi particolari.
Hanno inoltre dato la possibilità di spingere in alto le **barriere** dietro cui l'astronave controllata può nascondersi; così facendo il gameplay si arricchisce di un elemento di distruzione in più, dal momento che, spingendo in su le protezioni, i mezzi nemici che vi entrano in contatto vengono automaticamente eliminati. Infine, colpendo quattro astronavi dello stesso tipo (un indicatore in alto a sinistra tiene il conto per voi) si ha diritto a una **super arma** che si spara con **Triangolo**.



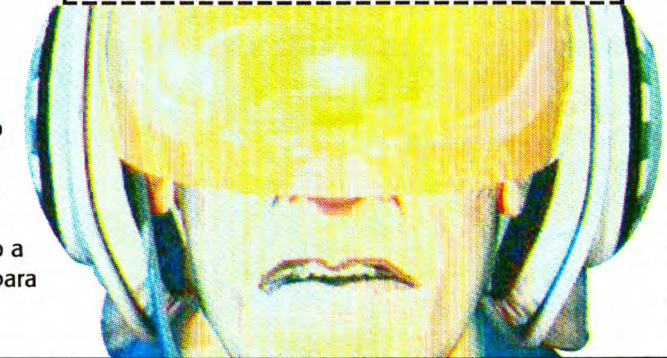
CATTIVO! Questo è abbastanza tosto da tirar giù. Ma la pratica rende perfetti, no?

ATARI? MAGARI!

La giocabilità è rimasta invariata. La risposta alle sollecitazioni via pad è immediata; personalmente preferisco questo controller al joystick, che rullava quando ho iniziato la carriera di videoplayer, e pertanto giudico questa versione più giocabile di quella dei tempi del cuccurucù; ma è una questione di gusti. Il fuoco ha mantenuto la sporca caratteristica di '**un colpo per volta**'; sebbene spesso abbiate bisogno di esplodere colpi in rapida sequenza, dovrete aspettare parecchio prima di sparare un secondo missile. L'astronave aliena che ogni tanto fa capolino in alto, colpita, deposita bonus: talvolta si tratta di un'utile barriera che consente di non morire se colpiti dal fuoco nemico; ma per fortuna c'è un altro tipo di bonus che permette di sparare **un secondo colpo** dopo averne tirato uno: molto utile!



Il look è moderno, sfrutta la risoluzione e la palette della Play ma niente più. D'altronde, può Space Invaders necessitare di un aspetto clamoroso per attirare i giocatori?



RAGAZZI, QUESTA NON È UN'OPINIONE, È LA REALTÀ

L'aspetto estetico è stato aggiornato, e ci mancherebbe altro. La grafica è ben colorata e onesta, esattamente quello che ci potevamo aspettare, niente di più, niente di meno. Si avvale della sviluppata palette della console Sony nonché del suo elevato numero di pixel utilizzabili. Il risultato, siamo sinceri, è ottenibile solo con macchine dell'ultima generazione; probabilmente la resa estetica su **Super Nintendo** o **Sega Megadrive**, macchine della scorsa generazione, sarebbe stata più povera. Il giudizio è quindi positivo, o meglio non negativo.



In alto a sinistra c'è l'indicatore: colpite quattro astronavi dello stesso tipo e avrete un'arma speciale. Potreste svoltare...

BUONA NOTTE, QUESTA NOTTE È PER TE

Analizzando la longevità, va rimarcato come sia stato rispolverato un elemento di sfida per così dire 'd'altri tempi': il confronto sui **punteggi**, sui **livelli**. Ancora: l'importanza data dalle '**vite**', che quelle sono e il cui numero è una variabile cruciale durante una partita. Uno degli aspetti dei videogiochi moderni è l'elevata godibilità che scarica dal giocatore il peso dello stress dell'ultima vita a disposizione; **Space Invaders** rispolvera questi elementi che ne fanno un gioco dalla spiccata personalità. Per concludere, si ripropone un'idea vecchia (l'Idea, potrei pomposamente dire), si aggiungono alcuni aspetti che ne arricchiscono la dinamica e si serve il piatto infarcendolo con un adeguato look.
Id est, che piaccia o no.

DUE MODI DIFFERENTI DI GUARDARSI INDIETRO

Pacman è, si diceva, il secondo ripescaggio illustre che abbiamo presentatoin questi mesi. Il prodotto Namco differisce da questo perché ha saputo rinnovarsi e offre al mercato una ricchezza che questo Space Invaders non ha. Si ha semplicemente introdotto alcuni leggeri aspetti che arricchiscono il gameplay (ben chiariti nel corso della recensione) e ha aggiunto una sequenza animata di ottima fattura che mostra quello che abbiamo sempre immaginato, 'sentito', tutte le volte che abbiamo giocato con Space Invaders: un asso che si prepara per difendere le postazioni terrestri contro la minaccia aliena. Si tratta di modifiche il cui rilievo non è tale da rendere questo Space Invaders appetibile per il player del Duemila.



Casa: **E.A. Sports**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

Supercross 2000

DI ALFREDO DELMONACO

Fino a poco tempo fa il genere delle simulazioni motocrossistiche su PlayStation era un po' trascurato. A colmare questa lacuna ci sono giochi come **International Moto X**, **Championship Motocross** e alcune sezioni di **Motoracer 1** e **2**. Purtroppo, nessuno di questi rende giustizia a uno sport che, oltre a essere seguitissimo in tutto il mondo, è anche uno dei più spettacolari. A differenza del motociclismo classico, salti, impennate e acrobazie sono all'ordine del giorno, rendendo le gare emozionanti oltre che estremamente pericolose.



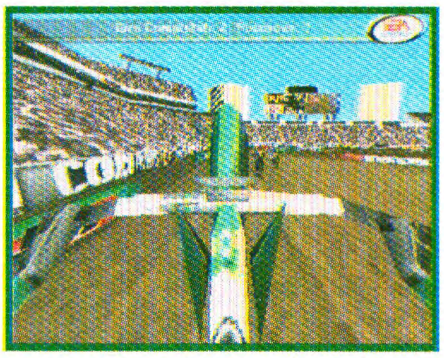
L'introduzione del pulsante della frizione si rivelerà molto utile sia nelle partenze sia per uscire a massima velocità dalle curve.

NON SOLO GARE

Per poter comprendere appieno lo spirito del motocross non ci si deve limitare alle gare in se stesse, in quanto rappresentano solo una parte di questo vasto mondo. Componenti fondamentali sono da sempre le **acrobazie**, che gli spericolati piloti effettuano mentre saltano a dieci metri d'altezza. Quest'aspetto, sebbene in maniera più semplice, è stato ripreso in **Supercross 2000**, in cui le specialità da effettuare saranno più di una. Avremo, infatti, la possibilità di fare una **Gara Singola**, un intero campionato a punti chiamato **Stagione** e il **Freestyle**. Se sceglierete di fare la Stagione, sarete messi a dura prova da una serie di **gare consecutive**, in cui dovrete cercare di arrivare primi o di piazzarvi meglio possibile. Per ogni vittoria o piazzamento vi verrà assegnato un certo tipo di **punteggio**. A fine stagione, chi ha più punti, naturalmente, vincerà.

FREESTYLE... DA CROSS!

Discorso diverso per quanto riguarda il **Freestyle**. La sessione si svolgerà in **tre manches**, in cui dovrete superare un certo tipo di punteggio per poter accedere alle altre due. Il punteggio è dato dal numero e dalla qualità delle acrobazie che effettuerete. Le gare, infatti, si svolgeranno non in piste da gara, bensì in **arene** costruite in modo da poter effettuare salti acrobatici con estrema facilità. La manche prevede che i piloti si esibiscano uno per volta, ottenendo un determinato punteggio. Il pilota più bravo (e/o spericolato..) otterrà, vincendo, il punteggio più alto.



Una pessima grafica renderà ingiocabili la maggior parte delle visuali disponibili.

BASSA DEFINIZIONE

Se dal lato delle opzioni e dei settaggi il titolo **E.A.** si pone come il migliore del genere, discorso a parte va fatto per la realizzazione grafica. Purtroppo la **risoluzione** di **Supercross 2000** è molto sotto gli standard abituali della console grigia, rendendo lo schermo di gioco sfocato e confuso. I piloti sono spixellati e molto cubettosi, rendendo informi anche le animazioni. Buono invece il **sistema di controllo** che, seppur immediato, necessita giusto di un paio di partite per essere assimilato in pieno. Innovativa sia la gestione delle acrobazie che l'assegnazione della **frizione** a un tasto del joypad, utile per partenze a razzo o "sgasate" in curva.
Le visuali disponibili sono **cinque**, ma solo un paio di queste risultano giocabili, costringendoci a usare quella con la maggior porzione di pista visibile per evitare contatti continui con il bordopista.
Realizzato in modo convincente anche il **sonoro**, che risulta attinente con quello che succede in pista. Concludendo, possiamo dire che **Supercross 2000**, grafica a parte, risulta un giochino divertente che potrebbe piacere ai fans dello sport.



Occhio agli avversari, potrebbero cadervi in testa se frenate improvvisamente.

Guarda mamma, senza mani...



Grazie alle particolari caratteristiche della modalità Freestyle, ci viene data la possibilità di effettuare dei funambolismi sulla moto. Anzi, più difficili e pericolosi saranno, più alto sarà il punteggio che avremo in dotazione. Per poter effettuare dei "numeri" sulla moto dovremo usare il tasto Cerchio insieme alla croce direzionale. Utilizzando particolari combinazioni del joypad potremo ricreare la maggior parte delle acrobazie più conosciute fra cui il Nac Nac, una figura con la moto di lato fra le più difficili. Particolare molto intelligente, l'aggiunta di uno schermo piccolino in alto a destra in tempo reale, che ci fa vedere l'acrobazia da noi effettuata da un'altra angolazione.



Planet Voto

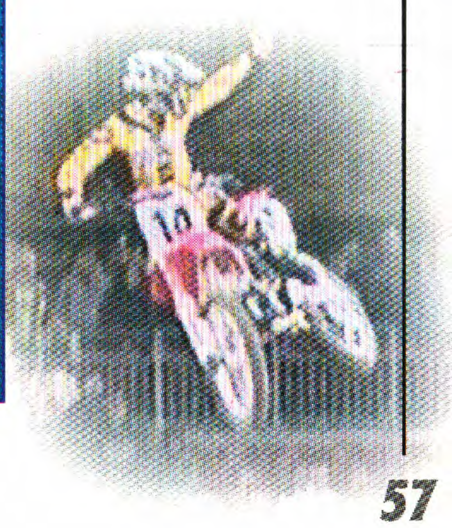
75

Grafica	4
Gameplay	[illegible]
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	8

A favore:
- Giocabilità accettabile
- Ottimi il sonoro e il commento
- Il gameplay è a livelli superiori alla media

Contro:
- La grafica è più che oscena, direi devastata e devastante
- Visuali allucinanti

PROVA PLANET



Casa: **Hasbro Interactive**
Genere: **Racing**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Action Man



di Lucio Prosperi

Planet Voto

59

	1-10
Grafica	5
Gameplay	5
Sonoro	6
Longevità	5
Originalità	6

A favore:
- Due giochi in uno…
- Ehi, è Action Man! Mah!

Contro:
- Grafica mediocre e poco curata
- Meccanica di gioco ripetitiva
- Sonoro noioso e fastidioso

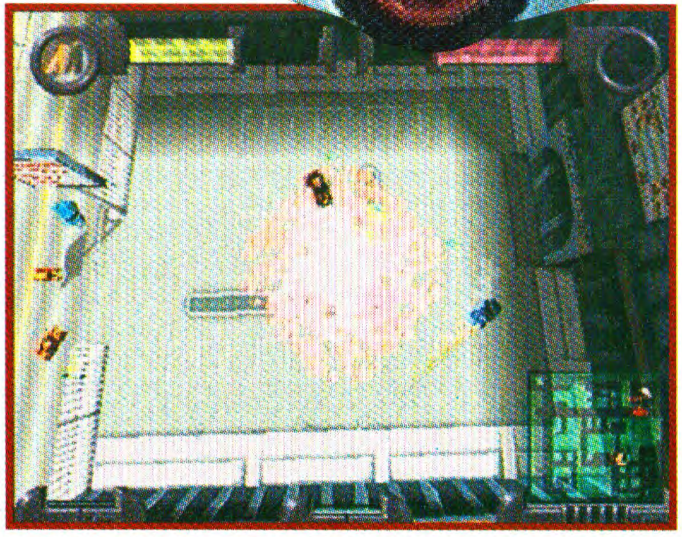
MISSIONE ESTREMA

PROVA PLANET

Sembra ormai diventata una vera e propria moda che i giocattoli di maggior successo trovino posto anche sulla PlayStation, in modo da sfruttare il richiamo di un nome di un certo prestigio. Spesso, però, questi prodotti si rivelano di basso livello, dimostrando che l'operazione ha esclusivamente bieche finalità commerciali… E questo, purtroppo, è il caso di **Action Man**.

UN PO' DI STORIA

Il cattivo, terribile e antipatico **Doctor X** ha architettato il solito infallibile piano per riuscire a soggiogare l'intera popolazione mondiale ai suoi voleri. Ovviamente solo **Action Man**, con il vostro aiuto, è in grado di sgominare il malvagio e i suoi scagnozzi, lungo una serie di livelli che vi porteranno dalle desolate lande desertiche agli altrettanto poco abitati ghiacciai del Polo nord.
La caratteristica identificativa del gioco è quella di essere suddiviso in **missioni** che sono, di volta in volta, contraddistinte dalla possibilità di poter controllare un veicolo o direttamente il vostro eroe preferito. Nel caso dei **"vehicle levels"** potrete aggirarvi per tutta una serie di ambientazioni (partendo, per esempio, dalle strade di una città) utilizzando tutti i mezzi di cui Action Man dispone: **fuoristrada**, **auto sportive**, **motociclette** e **aeroplani**. Al contrario, negli **"action levels"** dovrete aggirarvi a piedi, ricorrendo a tutte le attrezzature di cui il forzuto giocattolo dispone: dalla **pistola** al **visore a raggi infrarossi** ecc.



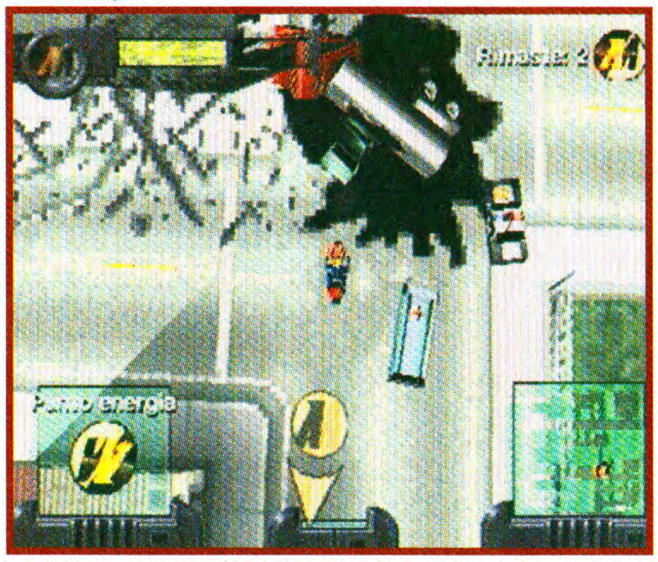
▲ *La visuale dall'alto della città ricorda molto quella di GTA.*



▲ *Il coraggioso Action Man è in grado di farsi valere, sia utilizzando le armi sia facendo sfoggio della sua abilità nelle arti marziali.*

MISSIONE ESTREMA

Dopo il lungo filmato introduttivo vi troverete all'interno del vostro appartamento nel quale, utilizzando i vari oggetti presenti (in stile… **Driver**), avrete accesso alle varie **opzioni**, tra cui quella per una nuova partita.
Il gioco comincerà con una **sezione di guida** nella quale dovrete distruggere le auto dei gorilla di una certa **Toxica** (mmh… un nome una garanzia!), fino a raggiungere lo scontro finale.
La visuale di gioco è dall'alto (come, per intenderci, quella di **Gran Theft Auto**) e delle **freccette** vi segnaleranno la posizione dei nemici da raggiungere. Nella sezione successiva, invece, vi troverete a piedi nel deserto e dovrete avanzare, eliminando gli avversari, avvalendovi sia delle armi in dotazione sia della vostra abilità di lottatori… e così via fino alla fine.
In entrambe le sezioni di gioco, la prima cosa che salta alla vista è la qualità della **grafica**, davvero molto bassa. Nei livelli 'motorizzati' farete molta fatica, in certi punti, a capire dov'è il proseguimento della strada, a causa di un'infelice scelta dei colori. Tutti gli elementi, dai personaggi alle automobili, risultano davvero piccoli e poco dettagliati, tanto da correre il serio rischio di rovinarsi la vista per venire a capo di certe situazioni.



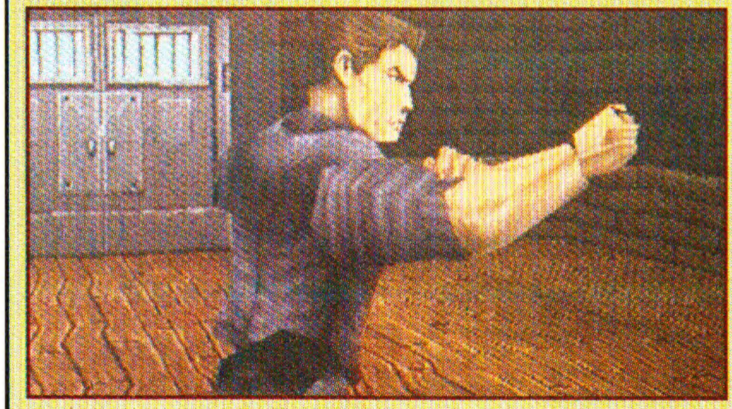
▲ *La grafica 'minimalista' potrebbe causarvi seri problemi alla vista…*

NO, COSÌ NON VA!

Il commento sonoro è costituito da una serie di musiche davvero fastidiose, non tanto per i temi quanto per la loro ripetitività all'interno di ogni livello. L'azione di gioco è spesso interrotta dalle **comunicazioni** che arrivano sia dalla base sia dagli altri personaggi, che finiscono quindi per rallentarla in modo piuttosto fastidioso.
Qualora questo non bastasse, aggiungo che la presenza di due giochi differenti non serve minimamente a innalzare la longevità di gioco, tanto da nutrire seri dubbi su che fine possa fare il CD… Si può dire, a parziale attenuante per i programmatori, che il gioco sia stato pensato per un pubblico d'età piuttosto bassa, che magari non presta attenzione a certi difetti. Molte Software House, però, hanno dimostrato che si possono produrre titoli per i più piccoli non trascurandone la qualità (**Tarzan** può essere considerato un valido esempio…), perciò i fans di **Action Man** non potranno che restare delusi da questa conversione.
Se volete un consiglio, continuate pure a giocare con i vostri eroi preferiti e tralasciate senza nessun problema questa versione per PlayStation, che è meglio.

LA CAMERETTA DI ACTION MAN

All'inizio del gioco vi troverete all'interno della casa di Action Man, dalla quale avrete accesso al gioco vero e proprio, tramite la porta d'ingresso, alla varie opzioni e all'arsenale (abilmente celato dietro una libreria, per non destare sospetti). Utilizzando lo stereo potrete regolare le opzioni riguardanti il sonoro, mentre con il videoregistratore caricare/salvare le vostre partite.





Casa: **Hasbro Interactive/Blue Planet Software**
Genere: **Puzzle game per eccellenza**
Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **2**
Compatibilità: **nessuna**

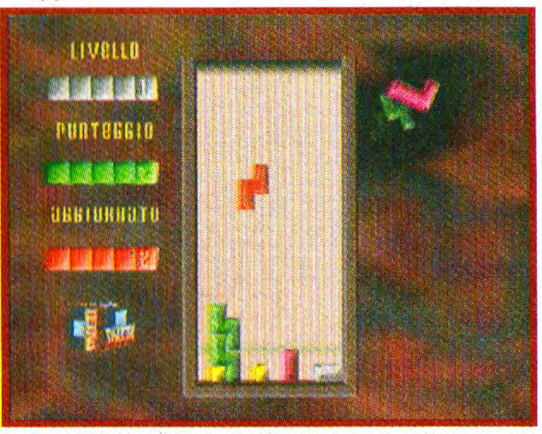
Next Tetris

DI CHRISTIAN PETTINI

In contemporanea (o quasi) con l'uscita di **Tetris** ambientato nel mondo di **Topolino**, che introduce pezzi nuovi e un look simpatico, esce questo **Next Tetris**. Le armi con le quali cerca di vincere la sua partita sono due: la grafica poligonale e un **"Next Tetris"** (che darebbe il titolo al CD…).

L'IMPORTANTE È NON STUPIRSI

Sulla console, che del 3D ha fatto un credo, la scelta di usare poligoni solidi per gestire i pezzi di **Tetris** non dovrebbe stupire più di tanto. Specialmente se riflettiamo sul fatto che, parlando degli elementi del gioco, richiamiamo in finale un concetto tridimensionale ogni volta che li definiamo 'blocchi'… L'aspetto del contenitore dentro cui calano i pezzi è rappresentato tramite una grafica colorata e squillante; così come i fondali. I **blocchi**, ciò che non potete cogliere dando uno sguardo alle immagini, sballonzolano allegramente; questo, badate bene, non è un difetto grafico ma un effetto assolutamente voluto. La 'danza delle mattonelle' fa sembrare che le medesime galleggino dentro a un liquido, e questo crea un feeling estetico gradevole.



Tutti i mattoncini sono solidamente poligonali e si mantengono in perenne movimento. L'effetto estetico non è malvagio e profuma tanto di PlayStation… Chissà com'è!

SE ESISTE WWW.CHRISTIAN.IT

… non poteva non esistere il sito ufficiale di Tetris che è, come potete agevolmente intuire, www.tetris.com. Di maniaci ce ne stanno veramente tanti!

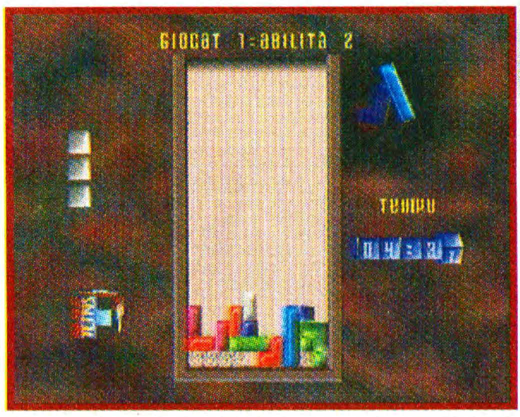


GIOCO ANTICO, DIVERTIMENTO NUOVO…

Il gameplay di **Next Tetris** è abbastanza intrigante; fondamentalmente i pezzi che conosciamo sono 'snodabili', nel senso che sono costituiti da blocchi elementari di diverso colore che si separano fra loro quando atterrano su spazi vuoti.
Questo introduce strategie nuove perché l'innesto dei pezzi è più semplice e gli spazi vuoti possono essere agevolmente riempiti usufruendo della snodabilità dei pezzi, che nel tetris classico sono rigidi e non possono essere separati proprio perché sono rigidi. Della giocabilità della modalità **classic** non vi parlerò, perché o la conoscete o vi tocca la pubblica berlina. Al contrario, il divertimento che **Next Tetris** è in grado di offrire è ambiguo e distorto (proprio come lo sono i suoi pezzi). Fa della **complessità** un'arma a doppio taglio: la prima lama taglia bene perché è introdotto un nuovo elemento di strategia che intriga e al quale è necessario abituarsi, volentieri o per disgrazia. La seconda lama taglia male perché porta via uno dei cardini su cui si basa il Tetris che amiamo: **l'immediatezza**.

CONSIGLIO

In finale, sento di consigliare questo CD solo a chi non ha mai posseduto una versione di **Tetris** e, saggiamente, preferisce il poligono piuttosto che la baracca **Disney**.
La giocabilità di Tetris, come tutti i videoplayer di buon gusto sanno bene, non dovrebbe essere associata a un voto tanto deprimente, questo sia ben chiaro! Considerate altresì che con gli stessi soldi che sforate per questo CD vi portate a casa un **Game Boy** comprensivo della cartuccia di Tetris, costituenti il modo migliore per vivere l'esperienza del più coinvolgente puzzle game.
Se a voi il poligono proprio vi arrazza, non seguite il mio consiglio e comprate pure questo **Next Tetris**.



I diversi colori dei vari blocchi indicano che in quel punto le 'giunture' possono cedere se trovano dello spazio sottostante. Strategico, meno immediato e, soprattutto, stimolante.

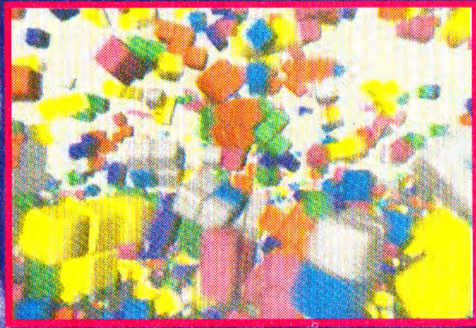
Gli antefatti? Non esageriamo…

Il gioco si apre con un'introduzione di buona qualità. Le immagini sono nitide e chiare e 'sanno' molto di Tetris. Ovviamente non narrano alcunché, il gioco è la fantasia pura, un concetto direi platonico: non ci sono personaggi che si mettono nei pasticci né muratori che usano i blocchi per costruire. Insolito per un Tetris, ci piace comunque abbastanza perché l'astrattezza delle sequenze contiene letteralmente una valanga di Tetris-mattoni!









Planet Voto

73

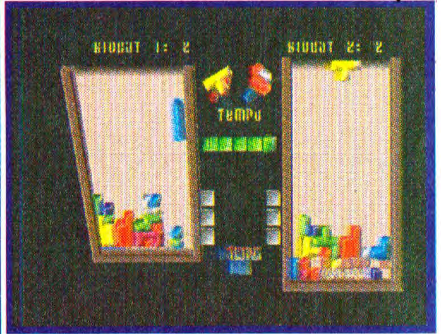
	Voto
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	6

A favore:
- È Tetris!
- I testi sono in italiano
- Il poligono rende tutto più interessante

Contro:
- Il gameplay del Next Tetris non è granchè
- La console migliore per giochi di questo tipo è il Gameboy



Il menu? Essenziale, in rispetto della filosofia del gioco.



La modalità in multiplayer, come sempre, aggiunge 'un perché' a questo tipo di giochi. Non sottovalutate mai il divertimento che siffatte possibilità riescono a offrire.

Casa: **Electronic Arts**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock**

WCW Mayhem

DI LUCIO PROSPERI

Planet Voto

79

	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	6
Sonoro	7
Longevità	6
Originalità	6

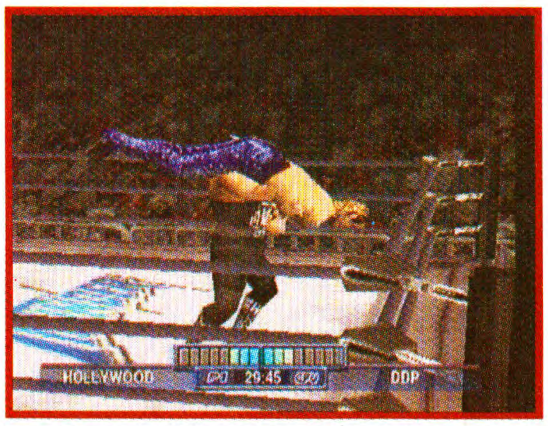
A favore:
- Ottimo editor di personaggi
- Buona realizzazione tecnica dei personaggi
- Numerose modalità di gioco

Contro:
- Sistema di controllo laborioso
- Alla lunga un pò ripetitivo

Sembra che ultimamente le software houses si siano messe d'accordo per sfornare giochi di **wrestling**, forse perché negli Stati Uniti questo sport (?) riscuote ancora un successo enorme; quanto titoli di questo tipo possano essere interessanti per noi italiani è tutto da dimostrare; certamente, se ben fatti possono ritagliarsi uno spazio tra gli appassionati.
WCW Mayhem vi offre la possibilità di sfogare il vostro stress quotidiano, riempiendo di legnate varie categorie di bestioni, tutti molto pittoreschi e bizzarri, fedeli riproduzioni di alcuni dei più famosi wrestler americani.

ROYAL RUMBLE... TUTTI CONTRO TUTTI!

Il titolo della **Electronic Arts** permette d'affrontare numerose modalità di gioco differenti, cosa che garantisce una certa varietà di situazioni e di eventi. Potrete disputare un incontro d'esibizione **uno contro uno**, una sfida contro due avversari contemporaneamente (**handicap**), uno scontro a tre (**triangle**), una battaglia tra quattro lottatori in cui l'ultimo che resta in piedi vince (**4 way dance**), la famosissima **royal rumble**, nella quale bisogna scaraventare gli avversari fuori dal ring, e la lotta a squadre (**tag team**).
Una volta scelta la sfida preferita, dovrete selezionare il lottatore tra quelli delle 6 categorie a disposizione (**WCW, NWO, NWO Wolfpac, Horsemen, Cruiserweight** e **Hardcore**): tutti i personaggi sono fedeli riproduzioni di wrestler reali (c'è anche il famosissimo e vecchissimo **Hulk Hogan** che adesso si fa chiamare **Hollywood**...), tutti davvero ben realizzati e identificati dalle loro caratteristiche principali.
Qualora non dovessero bastarvi gli atleti presenti (ricordando che molti altri sono sbloccabili vincendo gli incontri ai livelli più difficili), è possibile accedere a un **editor** e crearsi il proprio lottatore ideale, modificando una serie quasi infinita di parametri e dettagli.

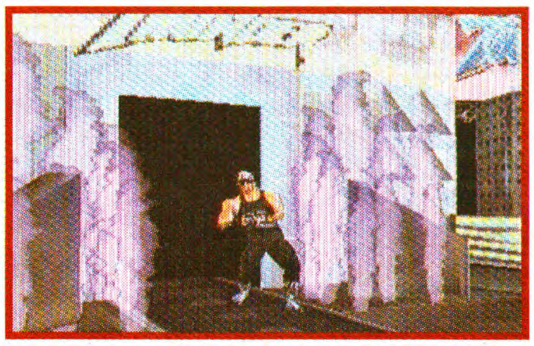


Ecco una di quelle prese che fanno male!



Una delle fasi più calde della Royal rumble... Riuscirete a uscirne vincitori?





Ogni lottatore è presentato da un annuncio dello speaker.

BRUTTI, SPORCHI E CATTIVI

Una volta sul ring si può notare subito il buon lavoro svolto dai programmatori nella realizzazione dei personaggi, davvero ben fatti e caratterizzati da animazioni varie e piacevoli. Durante i combattimenti avrete la possibilità di eseguire tutte le spettacolari mosse che hanno reso celebre questo sport (dal laccio californiano, alla presa per addormentare fino allo 'spaccatesta'), più le varie azioni tipiche del personaggio che avete selezionato.
Non mancano, ovviamente, i combattimenti a **bordo ring**, durante i quali è possibile aiutarsi con i vari oggetti a disposizione (sedie, assi di legno, pugnali...): attenzione, però, a non sostarvi troppo per non correre il rischio di essere squalificati. Fatta eccezione per i wrestler, il resto della grafica è piuttosto scarno ed essenziale, soprattutto per quel che riguarda le **arene** di gioco e il **pubblico**.
Il sonoro non è nulla d'eccezionale, anche se la **telecronaca**, in inglese, è abbastanza piacevole, soprattutto nei momenti più caldi del match, quando il commentatore si lascia andare a vari urli ed esclamazioni di sorpresa.

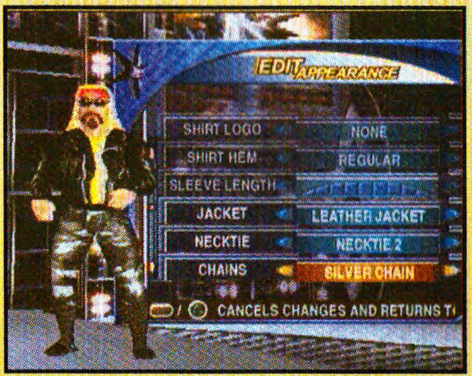


Hollywood Hogan in tutto il suo splendore... È lui il più grande!

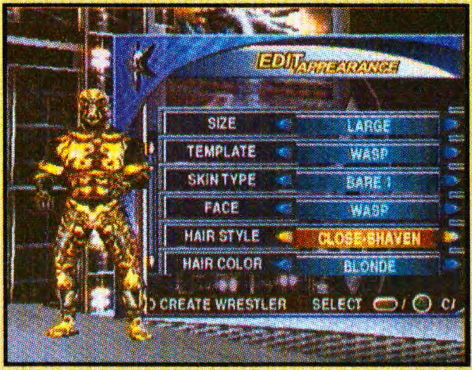
3...2...1 KO!

La pecca principale di **WCW Mayhem** è costituita dal sistema di controllo davvero ostico: la volontà d'includere il maggior numero di mosse possibili prevede funzioni diverse per i vari tasti del joypad a seconda della situazione e della posizione dell'avversario.
Questa scelta, comunque lodevole, implica un attento studio delle varie mosse, riportate sul manuale, e numerose partite prima di riuscire a fare davvero quello che si vuole.
L'impressione generale, infatti, è che le spettacolari azioni avvengano piuttosto casualmente e più di una volta vi ritroverete, specialmente all'inizio, a pigiare combinazioni di tasti a caso, nella speranza d'indovinare quella giusta.
Nel complesso, quindi, il titolo della Electronic Arts può essere considerato un prodotto valido e interessante, soprattutto per gli appassionati del genere, che abbiano, però, la pazienza necessaria per impratichirsi con un sistema di controllo piuttosto ostico.

O MIO BEL LOTTATORE...







Una delle sezioni più divertenti di WCW Mayhem è quella che vi permette di creare un nuovo wrestler, modificando e scegliendo tra i numerosissimi valori e gadget a disposizione. Ecco qualche esempio di quello che può venir fuori con un po' di pazienza e tanta fantasia.

Casa: **Electronics Arts**
Genere: **Avventura**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Joypad analogico**

Xena: Warrior Princess

di Lucio Prosperi



Così come nella vita di tutti i giorni, anche su PlayStation da tempo vanno per la maggiore i personaggi di sesso femminile, possibilmente con tutte le curve al posto giusto e come protagoniste di avventure con visuale 'da dietro'... La domanda è lecita: sperano di ripetere lo straordinario successo di Lara?

ENTRIAMO NELLA STORIA

Inziamo a parlare di **Xena** partendo dalla storia che caratterizza questo titolo. Dopo essere rimasta imprigionata per molti secoli, **Kalabrax**, una terribile strega, è riuscita a ritornare sulla Terra con il solo scopo di vendicarsi nei confronti di chi l'ha imprigionata e con l'intenzione di acquisire il potere assoluto sul mondo. Questo potere le può essere conferito, però, da un sacrificio di una giovane regina, che la vecchia ha individuato in **Gabrielle**; caso vuole che la nobile fanciulla sia la migliore amica della fortissima **Xena** che, senza indugio, si mette subito in viaggio per salvarla. Detto della trama, vorrei concedermi una riflessione: ma gli uomini dove sono? Possibile che Gabrielle non abbia un padre/fratello/fidanzato che si occupi di lei e che arrivi in suo soccorso? E soprattutto, perché gli ostaggi sono tutti uomini incapaci e frignoni? Noi maschietti non ci facciamo certo una bella figura...



Secondo me i programmatori della Electronic Arts potevano sforzarsi di fare Xena un po' più carina...

DIRETTAMENTE DALLA TV

Il gioco è la conversione per PlayStation di un telefilm di grandissimo successo (io sinceramente non me lo ricordo, anzi mi viene il dubbio che in Italia l'abbiano mai trasmesso...) che aveva come protagonista la bella amazzone. **Xena: Warrior Princess** è un gioco d'azione con visuale alla **Tomb Raider**, ma composto da una struttura molto più lineare e quasi interamente basata sui combattimenti. L'esplorazione è piuttosto limitata, e anche gli **enigmi** si risolvono con una certa facilità (il più delle volte è sufficiente trovare la chiave per aprire l'unica porta presente nel livello). L'agguerrita fanciulla è in grado di eseguire numerose mosse d'attacco grazie alle quali aver la meglio sulle orde nemiche: premendo semplicemente i tasti **X** o **Quadrato** potrete utilizzare la spada o sferrare dei calci, ma effettuando delle combinazioni o delle sequenze di più tasti sarete in grado di realizzare azioni molto più potenti e deleterie.

IL CHAKRAM, QUESTO SCONOSCIUTO...

Moltissima importanza, nel corso dell'avventura, riveste il salvataggio degli **ostaggi** (i già citati uomini un po' stupidi...), il cui buon esito è spesso fondamentale per poter proseguire nel gioco. **Xena** dispone di un'utile arma, chiamata **chakram**, e molto simile, per la verità, a un freesbee, grazie alla quale potrete colpire i nemici a una certa distanza, permettendo alle persone imprigionate di fuggire... Attenzione, però, a dove mirate per non essere voi i giustizieri dei poveri innocenti!
Il gioco si sviluppa lungo **sette** grandi mondi, suddivisi in **21 livelli**, che vi faranno scoprire il medievaleggiante mondo della giovane guerriera; purtroppo l'intera realizzazione tecnica lascia decisamente a desiderare, proprio a cominciare dalla rappresentazione degli ambienti di gioco.
Nonostante le locazioni godano di una certa atmosfera, tutto è stato riprodotto con superficialità e approssimazione: le case dei villaggi sono tutte uguali, i vari elementi dei fondali davvero poco vari e definiti. La stessa protagonista risulta abbastanza spigolosa, sebbene alcune animazioni siano davvero riuscite (gli effetti delle mosse frutto della combinazione dei tasti non sono male...), e non è per niente affascinante né durante le fasi di gioco né durante i filmati.



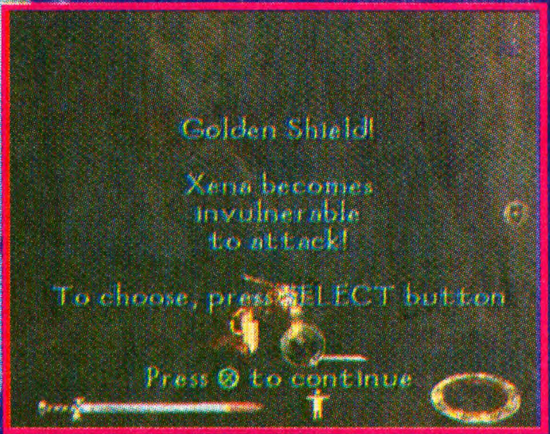
Le ambientazioni non sono male... Peccato per la grafica mediocre.

PRINCIPESSA GUERRIERA

Le pecche nella realizzazione tecnica sono completate dalla fastidiosa frequenza degli effetti di **pop up** e dalla perenne sensazione d'incompiuto che lasciano i vari livelli.
Il sistema di controllo è piuttosto semplice, anche se la presenza di molte mosse eseguibili necessita di qualche partita di pratica: il livello di difficoltà non è comunque elevato, e la possibilità di continue infiniti non va certo a favorire la longevità.
Nel complesso un titolo mediocre, che può divertire per qualche ora ma che è irrimediabilmente rovinato da una realizzazione tecnica decisamente frettolosa.

Magia a gogò

Proseguendo nell'avventura, avrete modo di raccogliere dei power-up magici grazie ai quali potrete sfruttare, per diversi secondi, una potenza offensiva molto superiore al solito.
- Golden Shield: la classica invulnerabilità.
- Frost Bitter: congela e distrugge qualsiasi nemico ne subisca l'effetto.
- Hand of Zeus: permette di lanciare fulmini e saette dalla punta della spada.
- Promethean Blade: arrostisce tutti i nemici nei paraggi.
- Super Chakram: elimina tutti i nemici presenti sullo schermo.







Planet Voto

69

Grafica	5
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	6
Originalità	6

A favore:
- Molte mosse eseguibili
- Nel complesso, divertente
- Numerosi livelli a disposizione

Contro:
- Realizzazione tecnica inadeguata
- Alla lunga un po' ripetitivo
- Nemici molto simili tra loro



Cercate di salvare più ostaggi possibile dalle grinfie dei nemici.



Utilizzando il Chakram potrete colpire i nemici restando distanti da loro e correndo, quindi, meno rischi.

Casa: **Titus**
Genere: **Racing Game**

Numero giocatori: **1-2**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock e periferiche analogiche**

Roadsters

di Alfredo Delmonaco

A favore
- Buona la grafica delle automobili
- Il controllo delle vetture è immediato
- Uso più che discreto della vibrazione Dual Shock

Contro
- Generalmente poco definito
- Alla lunga noioso
- In due non è il massimo da giocare

	Voto
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	7
Longevità	7
Originalità	6

Planet Voto 80

Corse sfrenate, ragazze compiacenti, musica a palla e scommesse smodate. Il tutto condito da auto di lusso e senza uscire da casa...

Ahhhhh, il fascino delle macchine decappottabili. Andare in giro d'estate con il vento fra i capelli (... chi li ha...). Uno dei pochi simboli del benessere rimasti in "auge". A esser sincero, però, non è che mi facciano impazzire. Prima di tutto per il loro costo esagerato. Poi per il fatto che rimangono sempre delle macchine per uso "stagionale", dato che d'inverno per ovvi motivi non si possono



Il sistema di controllo della vettura è immediato, ma non è mai troppo semplice mantenere l'auto in pista.

sfruttare più di tanto. Considerazioni personali a parte, ci troviamo di fronte all'ennesimo gioco di simulazione automobilistica per la nostra amata Play. A metterci al volante di alcune delle auto più costose al mondo, questa volta è la **Titus**, famosa per aver collaborato anche a **Rc Stuntcopter** ed **Evilzone**.



UN PASSO INDIETRO PRIMA DI COMINCIARE

Chi ha letto la **Prima Impressione** del numero scorso sa già di cosa stiamo parlando. Per i distratti, gli smemorati o gli assenti, un bel ripassino non fa mai male. **Roadsters** è una simulazione automobilistica a metà strada fra un Arcade, modello la serie di **Test Drive**, e il realismo di **Granturismo**. Questo significa che potremo guidare delle macchine realmente esistenti ma, nonostante il controllo della vettura risulti curato nella risposta e abbastanza aderente alla realtà, altre caratteristiche come il design dei circuiti particolare lo pongono a metà strada fra i due generi. Non male l'idea, direte voi, poiché si è creato un prodotto adatto a tutte le esigenze e le età. Invece, non tutti i buchi riescono con la ciambella intorno, vediamo perché...

REPERTORIO DI GUIDA

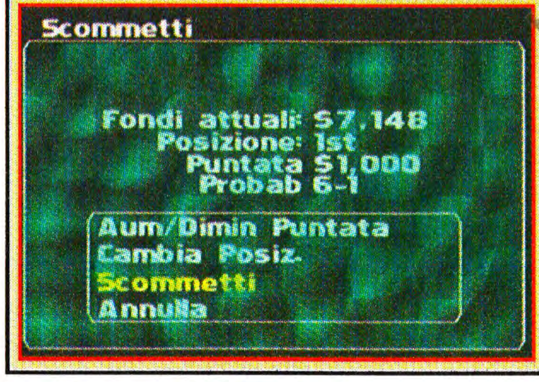
Diciamo subito che l'impatto visivo con il titolo in questione non è negativo, anzi. Le **macchine** risultano ben definite, con i loro riflessi sulla carrozzeria lucida. Anche nei replay di fine gara il livello di definizione è sopra la media dei giochi PlayStation. Non particolarmente definiti invece i **paesaggi** circostanti alla pista, veramente poveri di particolari. Lo scrolling, sempre fluido, rallenta molto raramente e solo in occasioni di sovraffollamento come la partenza et similia. Sebbene il frame-rate non sia altissimo, la sensazione di velocità che si ha nelle visuali



La visuale del pilota, sebbene lasci intravedere una porzione sufficiente di pista, non riesce a trasmettere la sensazione di velocità.

SCOMMETTIAMO CHE...

Scommesse e macchine è sempre stato un binomio indissolubile dagli albori dell'automobile. Impossibile dimenticarsi le scommesse fra bande rivali in "Gioventù Bruciata" e (...un po' meno "cool"....) "Grease". Anche Roadsters offre la possibilità di poter "puntare" sulla propria capacità di arrivare primi, organizzando scommesse sui piazzamenti prima della gara; potrete decidere, così, di



puntare su un vostro piazzamento nei primi posti oppure, se vi sentite



particolarmente ispirati, sulla vostra vittoria. I soldi vinti (quelli persi salutateli con la manina...) li potrete reinvestire in altre scommesse oppure, in modo più redditizio, in upgrade per la macchina come pezzi per il motore, gomme ecc..





La scelta dei piloti, che non sono personalizzabili, andrà per simpatia.

esterne è più che sufficiente, coinvolgendo il giocatore nella gara. Buono il controllo dell'autovettura che ci permette di riprodurre tutto il repertorio del buon pilota come derapate, controsterzate, controlli al limite e compagnia bella.

IN CURVA COME NELLA REALTÀ

Particolare attenzione è stata data dai programmatori alle risposte della macchina nelle sollecitazioni delle **curve**, risultando immediata ma mai brusca, simile, cioè, a quella reale. Imparare a controllare il mezzo nelle curve più insidiose, sarà il segreto per "rosicchiare" decimi ai vostri avversari. A questo proposito, di grande aiuto vi sarà il **joypad analogico**, dandovi la possibilità di impostare le curve in modo "graduato" e morbido. Sempre riguardo il joypad da segnalare anche il buon lavoro svolto dai programmatori riguardo l'uso della vibrazione, ben fatta e realistica quanto basta. Grossa attenzione è stata data alle condizioni meteorologiche che potranno anche variare più volte nel corso della stessa gara. Naturalmente, parallelamente al tempo, cambierà anche il controllo della vettura e l'approccio alla gara. A tale scopo è stata introdotta una sezione dedicata ai **box** e alle modifiche da appartare alla vettura. Senza infamia e senza lode il sonoro, che si assesta su livelli di sufficienza. Da notare che ogni autovettura scelta, avrà le sue caratteristiche particolari come prestazioni, rombo del motore, ecc.. Se calcolate che sono state realizzate le contropartì videoludiche di **trenta** auto diverse, potremo ottenere una più che discreta varietà di gioco. La tipologia delle macchine trattate, categoria certamente non alla portata della maggior parte di noi, è sicuramente una caratteristica intrigante. Da segnalare la presenza di alcune marche italiane come Alfa Romeo o Fiat o di assoluto prestigio come la Mazda.



Fra il buon numero di auto disponibili potremo scegliere anche alcune riproduzioni di famose auto italiane.



Frenare in curva non è mai intelligente, soprattutto quando il terreno è viscido di pioggia..



Man mano che accumulerete soldi potrete investirli in costosi pezzi di ricambio.

OPZIONI E MODALITÀ

Oltre alla possibilità di poter scegliere la macchina dei nostri sogni, **Roadsters** prevede varie opzioni di gioco, elencate nel menu principale. Tralasciando le varie sezioni di training, la prima modalità che troverete è il **Campionato**. Verrete in questo modo sottoposti ad una serie di gare consecutive, su circuiti dalle caratteristiche diverse fra loro per un totale di **dieci**. In base ai piazzamenti ottenuti, vi verrà assegnato un punteggio, oltre che un premio in danaro. Lo scopo del gioco è molto semplice. Arrivare primi più volte possibile e guadagnare un bel gruzzoletto per comprare pezzi di ricambio o, addirittura, nuove auto. In aiuto vi sarà data anche la possibilità di scommettere sulle proprie gare. Sommando vittorie su vittorie potrete così costruirvi in breve tempo un parco macchine da sogno. In caso contrario, upgradando le vecchie auto potrete rimanere sempre competitivi spendendo poco o niente.

TROPHY, PISTE E COTILLONS

Altra modalità è il **Trophy**. In questo caso vincere vi sbloccherà circuiti e auto che arriveranno a un numero complessivo di **trenta**. Presente anche una modalità multiplayer che vi darà la possibilità di sfidare un altro essere umano tramite un più che comodo splitscreen.
Gli amanti dei giochi di guida potranno trovare interessante questo **Roadsters**. La sua particolare collocazione a metà fra la simulazione e arcade, potrebbe sì accontentare la fascia d'utenza meno esigente, ma anche lasciare perplessi i videogiocatori appassionati di uno o l'altro genere.

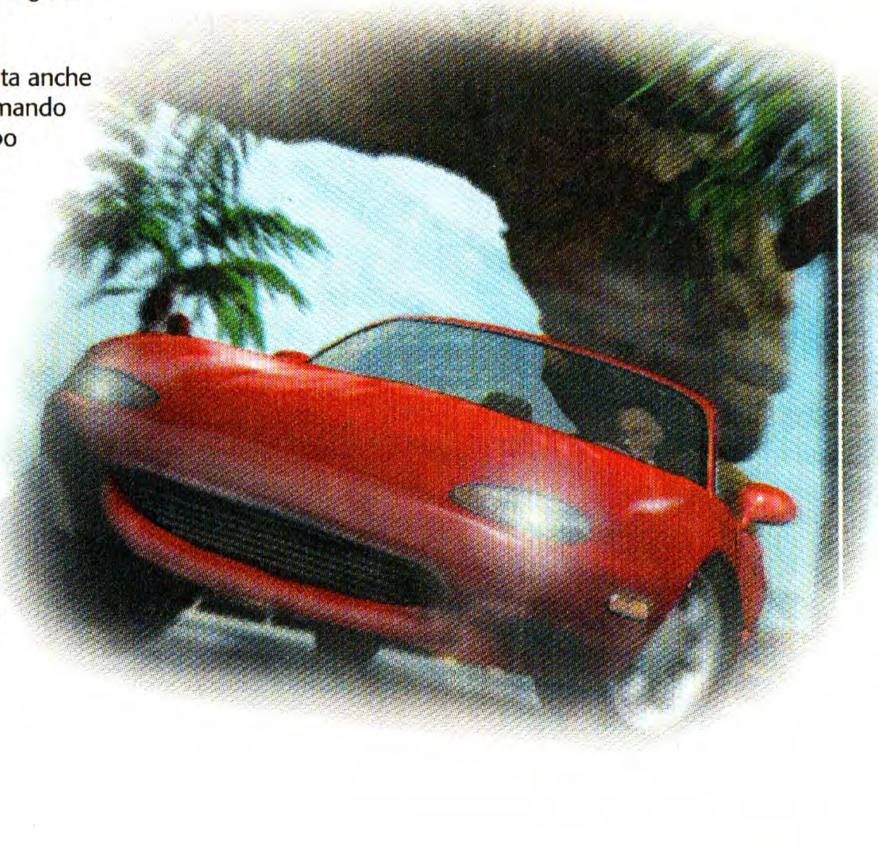
NON È MEGLIO IN DUE?



Chi ha un fido compagno di giochi che non fuma, non si arrabbia e sa perdere, potrà sfruttare il comodo splitscreen di Roadsters per gare all'ultimo sorpasso. Definitivamente abbandonato dai programmatori di tutto il mondo il link-mode (sigh...) avrete così la possibilità di scegliere fra uno split orizzontale o verticale. Onestamente nutro seri dubbi sull'utilità di quello verticale ma de gustibus... Una piccola concessione sul frame-rate e un taglio al numero dei corridori ed eccovi pronti per una battaglia a suon di sportellate e tagli di strada. In questa modalità non sarà possibile accedere al Campionato e si potrà decidere il numero di partecipanti complessivi alla gara. Naturalmente il massimo del divertimento e della cattiveria lo potrete raggiungere in una corsa One vs One, eh, eh, eh.....



I paesaggi non sono molto dettagliati al contrario delle auto, davvero ben realizzate.



Casa: **Rage Software**
Genere: **Sparatutto**

Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Space Debris



DI LUCIO PROSPERI

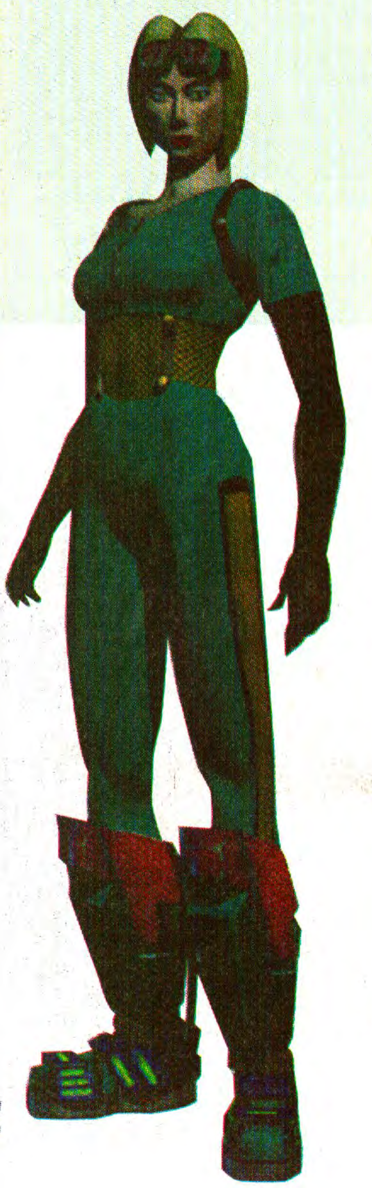
Planet Voto
79

	1–10
Grafica	8
Gameplay	7
Sonoro	6
Longevità	6
Originalità	7

A favore:
- Veloce e frenetico
- Grafica bella e d'atmosfera
- Interamente in italiano

Contro:
- Difficoltà piuttosto elevata
- Commenti sonori molto ripetitivi
- Alla lunga un po' monotono

PROVA PLANET



Moltissimi anni fa, durante la preistoria dei videogiochi, c'era un gioco che faceva impazzire tutti noi piccoli giocatori, capaci di restare a bocca spalancata davanti a un prodotto che oggi potrebbe, al massimo, fare un po' di tenerezza. Questo giochino era **Space Invaders**, e con il passare del tempo furono decine i titoli che si ispirarono a questo primo capolavoro. Quindici anni dopo anche la **Rage** decide di prendere spunto dal primo sparatutto della storia, riproponendolo con una veste grafica, una visuale e una giocabilità rinnovate per stare al passo coi tempi.

IN UNA GALASSIA LONTANA LONTANA

In questo **Space Debris** vi troverete a vestire i panni del miglior pilota di caccia stellari di cui la Terra dispone, per far fronte a una terribile lotta interspaziale contro orde di navicelle aliene. Come spesso vi è capitato in passato, vi ritroverete a rappresentare l'ultima speranza per la salvezza dell'umanità:datevi da fare!
Una volta assistito al lungo filmato introduttivo e selezionate le varie opzioni, sarete catapultati nel bel mezzo del conflitto: unico obbiettivo, annientare tutto ciò che vi si para davanti.
La prima cosa che balza agli occhi (o meglio alle orecchie…) è che il gioco è stato tradotto interamente in **italiano**; in questo modo potrete ascoltare le comunicazioni con la base e gli altri piloti senza perdervi neanche una parola. Questo aspetto, senz'altro positivo, si scontra con un'implementazione dei commenti piuttosto semplicistica: giunti in un determinato punto ascolterete un determinato commento e così via, anche affrontando lo stesso livello per dieci volte! Alla lunga vi verrà l'istinto di togliere il volume al televisore; a compensare questo ci sono, comunque, degli effetti 'spaziali' ben fatti e tutto sommato credibili.

DOPPIA VISUALE

La caratteristica principale di **Space Debris** è quella di offrire una visuale di gioco piuttosto inconsueta per uno



È davvero importante raccogliere i power up per incrementare la propria energia e il proprio arsenale.

shoot'em up d'ambientazione spaziale: immediatamente alle **spalle** delle vostra navicella. Eventualmente, tramite la pressione del tasto **Select** avrete la possibilità di passare a una visuale in soggettiva. In entrambi i casi, comunque, avrete sempre nel mezzo dello schermo il **mirino** tramite il quale puntare e distruggere tutti i nemici. La manovrabilità del mezzo è un po' particolare, vista la tendenza a restare sempre al centro dello schermo, e avrete bisogno di qualche partita per capire la meccanica di gioco. I tasti dorsali dovrebbero garantire la possibilità di accelerare o di virare su un lato, ma le conseguenze pratiche della pressione non vanno oltre qualche misero effetto grafico.

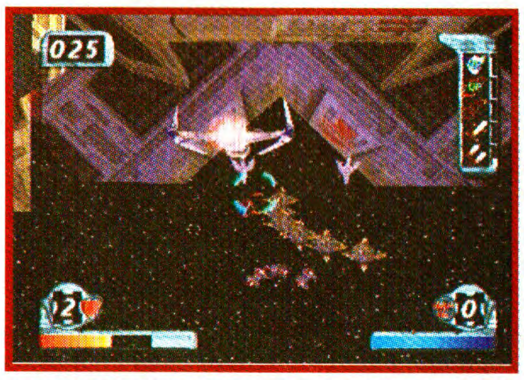
RICERCA DELL'ENERGIA

La vostra astronave è in grado di sopportare un certo numero di colpi, grazie a una riserva d'energia identificata da un'apposita **barra**.



La presenza di numerose navi che fanno da sfondo all'azione rende egregiamente l'atmosfera di gioco.

Cercate di tenere sempre d'occhio il livello della barra e recuperate più **ricariche** possibile, perché evitare i colpi dei nemici è praticamente impossibile. Questo fatto credo dipenda da una precisa scelta dei programmatori (e non, come qualcuno di voi avrà sicuramente malignato, dalla mia incapacità…), in quanto modificando il livello di difficoltà non otterrete una riduzione del fuoco nemico, ma l'aumento dei power up di ricarica… La **grafica** è davvero buona e riesce a ricreare la giusta atmosfera dei combattimenti spaziali, che tanti film di fantascienza ci hanno mostrato: navi madri che passano pigramente, quasi infastidite dai caccia/moscerini, pianeti dai colori improbabili sullo sfondo, cimiteri di navi ecc. L'azione è sempre molto frenetica, veloce e fluida, cosa che renderà senz'altro felici gli appassionati, costantemente alla ricerca di emozioni forti.



Maledetti alieni, beccatevi questo!

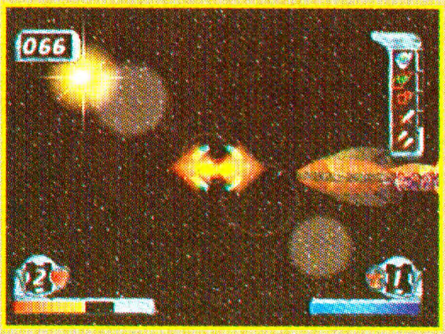
LA PAROLA FINE ESISTE

Unico dubbio su questo titolo riguarda, a mio parere, la **longevità**: sia a causa dell'eccessiva difficoltà, che potrebbe portare i meno pazienti alla frustrazione, sia per la ripetitività dell'azione che, tutto sommato, si riduce a una continua pressione del tasto di fuoco. Se siete amanti degli shoot'em up spaziali, genere un po' trascurato dalla PlayStation, dategli comunque un'occhiata: potrebbe piacervi molto!



ASTRONAVE CON VISTA

Come già accennato nella recensione, è possibile in qualsiasi momento, tramite la pressione del tasto Select, passare da una visuale esterna, alle spalle dell'astronave, a una interna, in soggettiva.



Quest'ultima, se da una parte accentua il realismo e l'atmosfera di gioco, dall'altra impedisce una corretta valutazione dei colpi nemici (già piuttosto problematica anche con l'altra vista…) rendendoli praticamente inevitabili. A voi la scelta, secondo le vostre preferenze e abitudini.

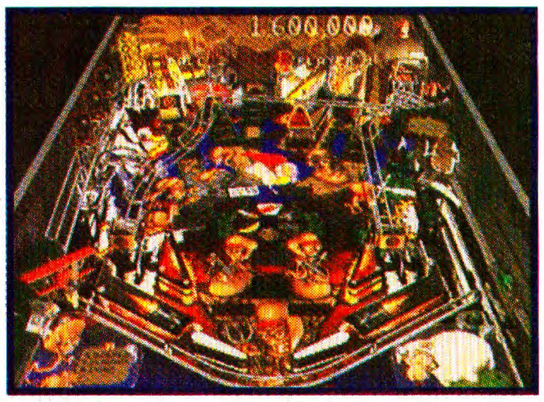


Casa: **Infogrames**
Genere: **Simulazione di flipper**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**

Worms Pinball

DI LUCIO PROSPERI

C'era un tempo lontano in cui il massimo della tecnologia era costituito da un cassone con due pulsanti sui lati e qualche respingente a forma di fungo che emetteva strani suoni quando veniva colpito da una pallina d'acciaio... Si trattava del leggendario **flipper**, padrone incontrastato di ogni sala giochi degna di questo nome, finché l'avvento dei primi videogiochi non ha finito per emarginarlo sempre di più. Il flipper, comunque, conserva tuttora una folta schiera di appassionati e sta cercando faticosamente di mantenersi al passo coi tempi: gli ultimi modelli sono ricchissimi di luci colorate, display per accedere a dei sottogiochi in caso di punteggi elevati, possibilità di giocare con più palline contemporaneamente e molto altro. Ed è a questo genere di flipper che si sono ispirati i programmatori del **Team17** (che agli inizi degli anni '90 furoreggiavano sull'Amiga ed erano considerati un mito da tutti i possessori del computer della defunta Commodore) per la realizzazione del loro nuovo titolo: **Worms Pinball**.



Premendo i tasti L2 e R2 si dà un colpetto al flipper per evitare di perdere la pallina.

CHI MI PRESTA UN GETTONE?

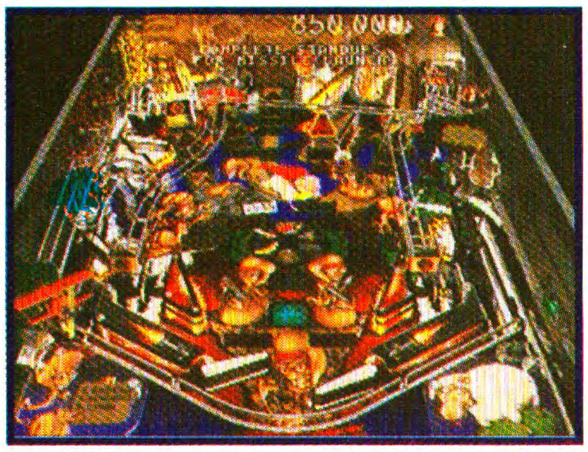
In questo titolo avrete a disposizione due diversi tavoli da gioco, uno ispirato alla serie di giochi di **Worms** e l'altro a una gara di **rally**. Entrambi i flipper sono contenuti all'interno dello schermo televisivo, senza alcun tipo di scrolling, in modo da avere costantemente sotto controllo la pallina. Questo fatto, sicuramente positivo, crea qualche problema se disponete di un monitor/TV di piccole dimensioni: gli elementi del flipper diventano poco distinguibili, e molte volte non si capisce dove sia meglio indirizzare la pallina.
La **grafica** è più che discreta anche se, forse, i programmatori avrebbero potuto inserire qualche effetto in più per rendere l'aspetto generale più spettacolare; in questo modo la realizzazione appare un po' troppo essenziale, anche se curata.

ACCIDENTI, DI NUOVO TILT!

Entrambi i flipper sono ricchi di **respingenti**, salite e pulsanti d'attivare per aver accesso a delle sezioni bonus che regalano punti preziosi. Il sistema di controllo è semplicissimo, in quanto prevede l'utilizzo dei soli tasti dorsali **R1** e **L1** per azionare i due respingenti ed, eventualmente, di **R2** e **L2** per simulare i colpi dati al flipper per cambiare leggermente direzione alla pallina... Attenzione a utilizzarli con parsimonia per non correre il rischio di mandare tutto in tilt!
Il **sonoro** è forse la cosa migliore di tutto il gioco, grazie a una serie di musiche carine e molto orecchiabili e soprattutto agli effetti sonori curati e molto appropriati al tono della produzione, decisamente improntato sulla demenzialità (su tutti la vocina di un verme che vi dice byebye dopo che avrete perso l'ultima pallina...).
Nel complesso, **Worms Pinball** risulta un titolo discreto che, durante le prime partite, è in grado di regalare anche un po' di divertimento soprattutto per gli appassionati di flipper.
Alla lunga, però, le due sole tavole a disposizione e una meccanica di gioco piuttosto ripetitiva (alla fine si sta parlando pur sempre di un flipper...) rischiano di venire a noia; il rischio di riporre il gioco nella sua confezione e dimenticarlo in un angolo della vostra mensola è davvero alto. Consigliato esclusivamente ai patiti del genere cui hanno tolto l'unico flipper nel bar sotto casa...



I numerosi elementi presenti sullo schermo non sempre permettono di capire esattamente cosa stia succedendo.



Una volta persa una pallina vengono conteggiati e sommati i vari bonus accumulati.

Un gioco... due flipper

In Worms Pinball avrete a disposizione due flipper, diversi per ambientazione ma piuttosto simili strutturalmente.
Il primo, che dà il nome al prodotto, è ambientato nel mondo di Worms e riprende le situazioni paradossali dei vermi guerrieri:



indirizzando le palline in certe zone, potrete aiutarli a completare le loro campagne di guerra.
Il secondo, invece, è collocato all'interno di una gara di rally e, a mio parere, è meno coinvolgente dell'altro... Certo, l'inserimento di



qualche tavola in più, magari da sbloccare raggiungendo determinati punteggi, non avrebbe guastato...
Va beh, sarà per la prossima volta (?).

Planet Voto
70

	Voto (1-10)
Grafica	7
Gameplay	6
Sonoro	7
Longevità	5
Originalità	6

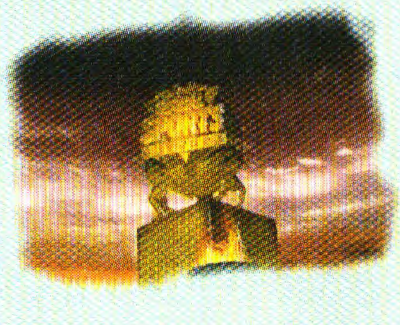
A favore:
- Semplice e immediato
- Tutto sommato abbastanza divertente
- Sonoro ben fatto

Contro:
- Solamente due flipper a disposizione
- Alla lunga, piuttosto ripetitivo
- Grafica semplice ed essenziale



Casa: **Red Storm Entertainment/ Red Lemon Studios**
Genere: **Arcade**
Numero giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**

Aironauts



DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto 76

	Voto (1-10)
Grafica	6
Gameplay	7
Sonoro	8
Longevità	7
Originalità	8

A favore:
- Vario
- Audio convincente
- Ottima caratterizzazione dei personaggi

Contro:
- Grafica scadente
- Un po' di confusione durante le missioni
- Caricamenti proprio lentissimi

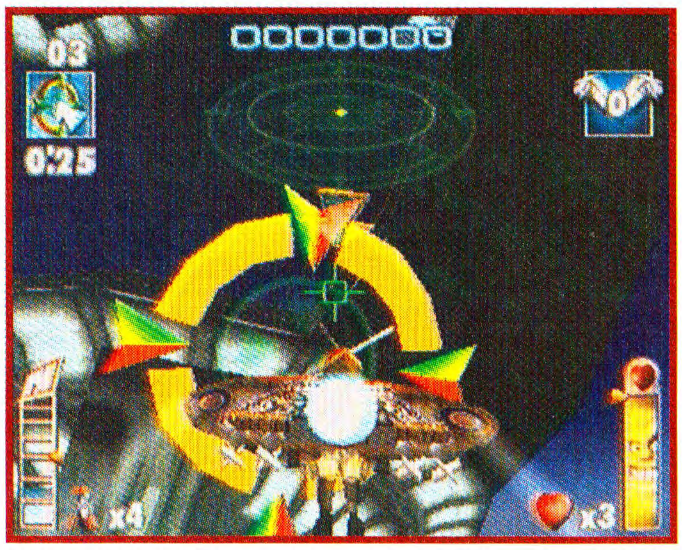
Caratteristica di tutti i giochi basati sugli sport di domani trasmessi in TV è che: 1) il mondo è iperviolento; 2) l'agone è pure peggio. Sembra che tutti quelli che immaginano il futuro siano a dir poco pessimisti; all'audience che vuol sapere cosa succederà domani ma vuole sostanzialmente sentire che il mondo migliorerà, non rimane che leggere **Topolino**.

THE RUNNING FAT

Questa volta, movente delle competizioni è la libertà: a giocare sono infatti galeotti che, dopo **quaranta** missioni, saranno di nuovo cittadini del mondo. Sapessero cosa li aspetta, cercherebbero di guadagnare la agognata libertà con la classica evasione... Il gameplay si sostanzia in un volo all'interno dell'area di gioco e risolvere le missioni significa sparare, raggiungere posti, raccogliere oggetti, correre una specie di **Air Race** e attraversare cerchi/check point, magari in successione. Si è sempre accompagnati, nell'azione, da una **freccia** che indica dove andare. Prima del fatidico "start game" è possibile vedere in cosa consistono le missioni, selezionarne una e decidere così la successione con cui affrontare le varie prove.



Il pad è totalmente configurabile, e quindi è possibile replicare i settaggi ai quali ci hanno abituato i giochi con volante.



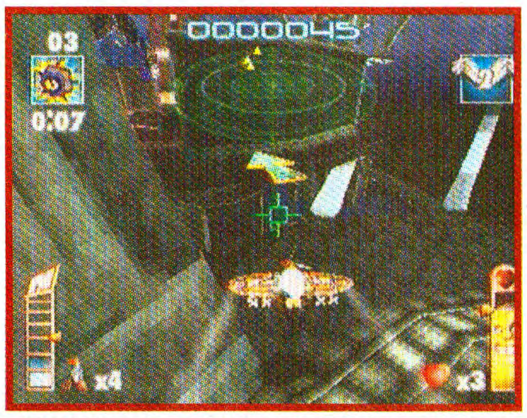
Per quanto riguarda l'area di gioco, dire "povera" è essere generosi. Certo, a livello di spettacolarità si poteva fare parecchio di più!

TROP RUNNER

La giocabilità è molto arcade; il movimento del plano, sebbene dotato di un certo abbrivio, è veloce e non sembra molto simulativo. Oddio, "simulativo" è una parola grossa, dal momento che è riferito a un qualcosa che non esiste e sarebbe come chiedere somiglianza nel comportamento virtuale a una **Ferrari** che ancora non è stata costruita; diciamo "realistico" con riferimento alle leggi della gravità e della meccanica. Inoltre, sebbene si sostanzi in un volo, mancano le possibilità di movimento offerte, non dico da **Descent**, ma da **Blast Radius** o **Colony Wars**. Sul davanti è visibile un indicatore che segnala genericamente qual è la destinazione. Non manca una sezione di **training**, strutturata in stage di difficoltà crescente, in cui impratichirsi con le diverse manovre.

G-POLICE? COLONY WARS? SEEE...

Graficamente è ambiguo: non clippa, è vero, ed è un bel pregio data la vastità dell'area di gioco; gli effetti di luce sono onesti. Ma le ambientazioni sono anonime, non hanno la classe di quelle di **G-Police** sebbene sembrino urbane, e la scelta dei colori è proprio infelice. Invece l'audio è realmente valido: sono buone le musiche che accompagnano il gioco e la telecronaca che lo commenta (affidata a un fulminato che ricorda colleghi illustri: **Cool Boarders**, **Destruction Derby** e **NBA Jam**); nella norma gli effetti speciali. Si tratta insomma di un giochino onesto, abbastanza singolare nella dinamica e comunque buono nel background, ma poco coinvolgente per via della grafica e dell'impostazione arcade troppo semplice.



La freccia che indica dove andare non è chiarissima; per fortuna il mezzo si comporta con agilità e prontezza e il livello di difficoltà generale non è troppo alto, così che queste piccole imperfezioni non sono troppo gravi.



La Rai del futuro abbandonerà qualunque decenza e trasmetterà questo "Giochi senza frontiere" un po' particolare. D'altronde, se lo Stato dona la libertà a un elemento socialmente pericoloso dopo un successo in una competizione...



CON CHI ESCO STASERA? HANNIBAL LECTER O IL MOSTRO DI MILWAUKEE?

È possibile scegliere quale ergastolano guidare nella lotta per la libertà; la varietà è diversa da quella dei picchiaduro, dove ci sono sì i tipacci ma non manca la ragazzina sbarazzina, l'atleta senza macchia e senza paura, il vecchietto. Siccome qui c'è tutta gente dura, la scelta ricorda quella di un gioco simile nel background (fuga per la libertà), lo sparatutto Loaded della Gremlin, in cui la caratterizzazione dei personaggi è simile a quella del qui presente Aironauts, ma il livello di cattiveria si attestava su livelli ben superiori. Qui è possibile scegliere il proprio ergastolano preferito (no, fatevi amicizie migliori, dopo averlo guardato in faccia, in base a tre parametri: velocità, agilità e resistenza dell'armatura). Ognuno, inoltre, è dotato di due armi particolari. Fate la vostra scelta tenendo comunque presente che le differenze non sono rilevanti. L'ho detto io che non è una simulazione...







Casa: **989 Studios**
Genere: **Simulazione sportiva**

Numero giocatori: **1-2, fino a 8 con multi-tap**
Blocchi memoria: **1**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni), multi-tap**

NHL FaceOff 2000

DI LUCIO PROSPERI

Mi sembra che ultimamente ci sia una produzione di giochi sull'**hockey su ghiaccio** molto superiore a quella degli anni passati: su ogni numero di Planet, inevitabile, ecco comparire una recensione di un titolo del genere (tutti, tra l'altro, con nomi piuttosto simili e tutti ispirati dal nuovo millennio). **NHL FaceOff 2000** è realizzato dalla divisione sportiva dei **989 Studios**, e s'inserisce nella collana dedicata ai più popolari sport americani.

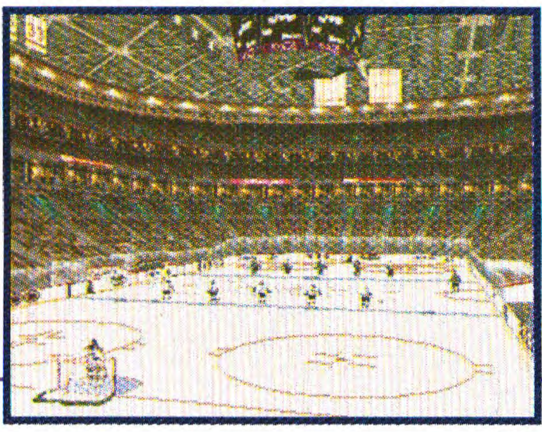
PUNTO DI PARTENZA

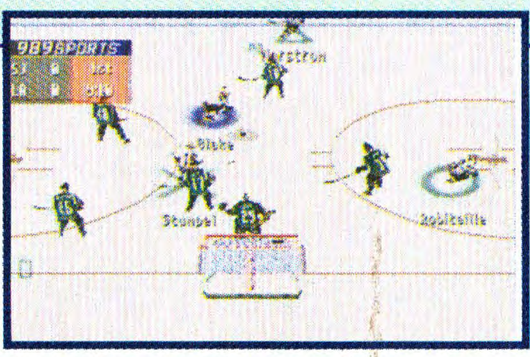
L'impostazione di gioco piuttosto **arcade** emerge dalla scarna schermata delle opzioni che v'introdurrà alla scelta del tipo d'incontro che volete disputare: la classica partita d'esibizione, l'altrettanto scontata intera stagione e l'immancabile possibilità di disputare solo i playoff. Avrete a disposizione tutte le squadre affiliate alla **National Hockey League**, più alcune delle Nazionali più forti e rappresentative (i programmatori, davvero antipatici, non hanno ritenuto di dover inserire anche l'Italia, eppure godiamo di così tanta considerazione in ambito internazionale…). Purtroppo è totalmente assente un **editor** per personalizzare le tattiche di gioco, cosa che ormai la maggior parte dei titoli sportivi permette… Va beh, pazienza! È presente, invece, la solita opzione che consente di accedere all'**hockey-mercato**, per apportare alcune modifiche alla propria rosa. Quest'opzione si avvale, fortunatamente a mio parere, di un minimo d'intelligenza artificiale che non vi permetterà di razziare indiscriminatamente le formazioni avversarie. Per intenderci: se provate a scambiare la più infame delle vostre riserve con la stella della All Stars americana, vi vedrete rispondere picche: questo permette di mantenere un certo equilibrio dei valori in campo, impedendovi di allestire mega armate invincibili… Forse la cosa non farà piacere a tutti, però risulta senza dubbio più realistica.

FINALMENTE SI GIOCA!

Una volta effettuate tutte le scelte, sarete pronti per scendere in campo: un breve piano sequenza v'introdurrà nello stadio, mentre un cantante intonerà le note dell'inno statunitense… La prima impressione, dal punto di vista visivo, non è delle più esaltanti a causa di una **grafica** un po' troppo **spigolosa**, del solito pubblico costituito da una confusa texture policromatica e da una strana sensazione di povertà generale. Una volta in

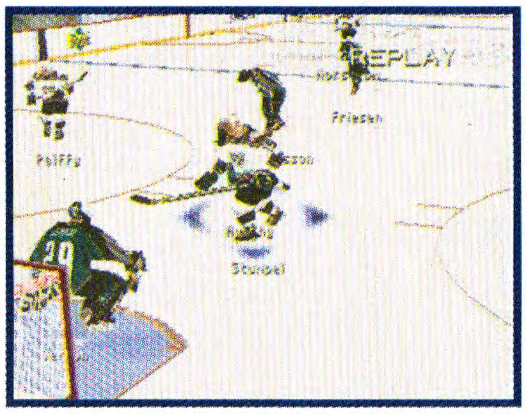
I giocatori assistono concentrati all'esecuzione dell'inno statunitense.





Utilizzando uno dei tasti dorsali è possibile far comparire sui propri compagni i tasti del joypad, per facilitare l'esecuzione dei passaggi.

movimento, però, **NHL FaceOff 2000** acquista dei punti, grazie a delle discrete animazioni e, soprattutto, alla **velocità** e **fluidità** dell'azione. A questo contribuisce senz'altro un sistema di controllo molto semplice e intuitivo che vi permetterà d'orchestrare, fin dalla prima partita, un pregevole **gioco di squadra**. Utilizzando il tasto **L2**, inoltre, evidenzierete su ognuno dei vostri compagni un tasto del joypad in modo da riuscire a effettuare passaggi molto più precisi, mentre premendo **R1** o **L1** potrete modificare l'atteggiamento del vostro team, in modo da renderlo più o meno aggressivo.



È presente anche l'opzione per rivedere le azioni più spettacolari.

UNA SANA SCAZZOTTATA

L'attuazione d'interventi di gioco particolarmente duri potrebbe, però, portarvi ad avere uno scontro fisico con qualche avversario… Cercate, quindi, di metterlo al tappeto prima che lui faccia altrettanto con voi: ne va del vostro onore! Il **sonoro** è davvero buono, grazie all'immancabile telecronaca in inglese e ai consueti effetti dei contatti fisici e dell'entusiasmo o della delusione del pubblico. Qualche dubbio mi resta sulla **longevità** di gioco, soprattutto a causa di una difficoltà generale un po' troppo bassa: giocando al livello più facile riuscirete a vincere 10 a 0 alla prima partita anche se è la prima volta che prendete in mano un joypad, mentre gli altri due risultano più impegnativi anche se non abbastanza da crearvi più di qualche grattacapo. **NHL FaceOff 2000** può essere considerato un discreto titolo, non particolarmente impegnativo e quindi ideale per qualche partita spensierata (soprattutto contro un po' di amici, se avete il multi-tap); se cercate, invece, il gioco di hockey definitivo indirizzatevi verso **NHL 2000** della EASports.

L'album delle figurine



Tra le varie opzioni di NHL FaceOff 2000 ce n'è una che non mancherà d'interessare i veri fanatici dell'hockey su ghiaccio 'made in USA': la sezione delle statistiche.



Ogni giocatore è identificato da una dettagliata scheda tecnica nella quale, insieme a una fotografia, sono riportati una marea di dati, aggiornati alla stagione '98-'99, che faranno la gioia degli amanti dei numeri e delle percentuali.



Planet Voto

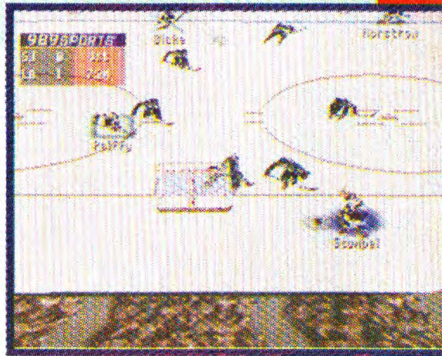
76

- Grafica: 7
- Gameplay: 8
- Sonoro: 7
- Longevità: 6
- Originalità: 5

A favore:
- Sistema di controllo semplice e immediato
- Opzione di mercato realistica
- Buoni telecronaca ed effetti sonori

Contro:
- Realizzazione tecnica non impeccabile
- Un po' troppo facile…
- Assenza di un editor per le tattiche di gioco
- Manca la nazionale italiana (uffa!)

PROVA PLANET



La realizzazione del pubblico sugli spalti è piuttosto deludente.

Casa: **Capcom**
Genere: **Avventura arcade**
Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock**
Disponibilità: **in commercio versione NTSC**

Resident Evil 3 Nemesis

DI CHRISTIAN PETTINI

Planet Voto
90

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica	9
Gameplay	8
Sonoro	8
Longevità	8
Originalità	5

IMPORT

E tre. Anche la saga di Resident Evil è giunta alla terza release; la protagonista è nuovamente Jill Valentine che, dopo esser fuggita dalla magione del primo capitolo, cerca di scappare da Raccoon City. Il bello è che la sua fuga parte temporalmente prima degli eventi narrati in Resident Evil 2! Ritorno al futuro?



▲ *La cura e la ricchezza dei fondali, autentici marchi di fabbrica della serie, sono confermate in questa scena. Ma voi preoccupatevi di combattere.*

ALLA FACCIA DELL'INTERFACCIA

Nel gioco sono introdotti alcuni movimenti nuovi che facilitano il compito del giocatore durante gli scontri (cosa che sottolinea l'impostazione arcade di combattimento). Molto importante è anche la presenza di un 'mixer' che serve a combinare tra loro alcune polveri esplosive, al fine di ottenere munizioni devastanti per armi devastanti... Rimangono, come nel prequel, i sistemi di salvataggio (trovate l'inchiostro, e potrete salvare nelle locazioni in cui le macchine da scrivere fungono da save point) e i bauli in cui riporre gli oggetti meno importanti che non entrano in un inventario limitato. I due diversi livelli di difficoltà comportano che le cartucce di inchiostro siano in numero diverso (scarso nel livello più duro), ma anche che lo spazio nell'inventario sia più abbondante al livello di difficoltà più basso. Forte!



▲ *L'inventario è quello che conosciamo bene; non avremo problemi a controllare gli oggetti che ci portiamo dietro.*



Cloni, cloni e ancora cloni. Questo periodo sembra drammaticamente povero di idee: la mancanza di originalità nei giochi sta colpendo duro e, se togliamo dall'elenco **Wu Tang** e **Tony Hawk**, in questo periodo la scarsezza di idee è tale da costringere noi recensori a concentrare l'analisi sul valore del prodotto, prescindendo da qualunque considerazione inerente la portata di novità insita nell'oggetto dello studio. Ma la mancanza di originalità degli ultimi prodotti **Capcom** non può passare sotto silenzio per quanto è indisponente; cardine della recensione di questo **Resident Evil 3** potrebbe essere il confronto fra i vari aspetti del presente e del prequel: la grafica è meglio, la storia è ugualmente interessante, la longevità è inferiore ecc...

RESIDENT EVIL E UN GAMEPLAY NUOVO

Resident Evil è stato un prodotto speciale: per la qualità ma anche perché introduceva un gameplay nuovo. Mai prima di quel blockbuster avevamo avuto un controllo così diretto delle azioni del protagonista di quella che può tranquillamente esser definita un'avventura.
Sostanzialmente, mai è stato tanto diretto il controllo delle azioni che solitamente si compiono selezionando, con un puntatore, un oggetto di interazione. **Capcom** ha riproposto gameplay ed elementi scenografici (sangue e tensione) nel sequel di **Resident Evil**, uno dei giochi di maggior successo della scorsa stagione (recentemente uscito in versione Platinum).

IL SOLITO PROBLEMA DEI SEQUEL...

L'attesa che ha preceduto l'uscita della seconda puntata della serie di Resident Evil non è nemmeno paragonabile a quella ben più flaccida che si è registrata per l'uscita del qui presente **Nemesis**. Il vero interesse per quest'ultima release è legata alla **trama**, non certo al gioco in sé che non dice molto di nuovo, in termini di divertimento, a chi già conosce gli episodi precedenti. Proprio per questa ragione



NEMESIS, SE CI SEI... SONO CAVOLI MIEI!!!!

Il sottotitolo del gioco corrisponde al nome del 'cattivo' che incontrerete più volte durante il gioco. Nemesis è un avversario particolarmente ostico (armato con gingilli massicci) che si comporterà con molta intelligenza per cercare di farvi fuori. Vi cercherà, e questo sentirsi braccati (aumentato dall'intelligenza artificiale che gli farà sfondare porte, per esempio) innalzerà il vostro coinvolgimento. No, la vostra paura... Siete ancora sicuri di volerci giocare?

STUDIAMO LA STORIA PER MEGLIO CAPIRE IL NOSTRO PRESENTE

In **Resident Evil 1** il giocatore si trovava in una magione infestata dagli zombie nati dal virus fuggito agli esperimenti che si tenevano nei laboratori seminterrati. Nel secondo, il compito era di fermare il diffondersi del virus che stava infestando la cittadina di **Raccoon City**. La fama dei due prodotti, la cui trama ho brevemente delineato, ha portato alla ribalta della scena videoludica i personaggi dei giochi; ora seguiamo le loro gesta come faremmo con **Obi Wan Kenobi** e **Anakin Skywalker**. Pertanto, all'utenza PlayStation interessa sapere che una





Le sequenze animate sono sempre della stessa eccezionale qualità. Arricchiscono dal punto di vista tecnico, un prodotto che è già un gioiello ma soprattutto, commentando l'azione, aumentano il coinvolgimento.

release per **Dreamcast** vedrà **Chris Redfield** recarsi in Europa per combattere il virus alla fonte (questo vuol dire che troverò Chris nei cessi della mia facoltà), viaggio che conosciamo già dai tempi del primo RE.

questa recensione non svelerà nulla delle vicende narrate in Nemesis, ma descriverà gli aspetti tecnici e sottolineerà l'importanza della struttura narrativa che regge non solo il prodotto ma ormai la serie tutta.

LA MIGLIOR DIFESA È LA FUGA

Gli eventi narrati in questo **Nemesis** chiariscono molti punti lasciati in sospeso dai precedenti episodi; è questo uno dei punti di interesse di questo 3. Cosa dovete fare in

Jill Valentine arbiter elegantiae

Molti appassionati veri saranno contenti di sapere che non mancano le geniali stupidaggini che aumentano l'interesse per le avventure, fornendo un elemento di rigiocabilità. Come negli altri RE, al termine dell'avventura



Jill non è e non vuole essere un sex symbol al pari di Lara Croft; si vede che non è il tipo che ama portare per due giorni consecutivi i tacchi alti. Ma - forse per questo - mi piace un sacco!

viene assegnato un voto basato su elementi oggettivi (munizioni utilizzate, ricorso ai salvataggi, tempo impiegato) e in base alla prestazione vengono 'regalati' simpatici gadget. Nel caso di Resident Nemesis, al termine dell'avventura sarà possibile rigiocarla vestendo Jill con abbigliamenti diversi, il cui numero varia ovviamente a seconda del voto assegnato.



Guardate questo screen e ditemi se non sembra una scena tratta da un film!?

A favore:

- La grafica è ancora più bella dei precedenti episodi della serie
- Gameplay chiaro e vincente
- Atmosfera molto 'aggressiva' e senza compromessi

Contro:

- La dinamica di gioco, troppo orientata verso l'arcade, potrebbe non piacere
- Sembra più povero ed è sicuramente meno 'evento' di **Resident 2.**



IMPORT

LE GRANDI AVVENTURE PER PLAYSTATION

La dinamica introdotta da Resident Evil, a metà tra l'arcade e l'avventura, ha dato il via a un vero e proprio genere di giochi che, sebbene abbiano una diversa trama, mantengono sempre lo stesso approccio. Molti di questi sono prodotti di altissima qualità; vediamone nel dettaglio il punto di forza di ciascuno:

- Dino Crisis: sempre da Capcom, si tratta di una avventura arcade che ha il chiaro intento di coinvolgere il giocatore per mettergli addosso una strizza assurda. La trama prevede mal riusciti esperimenti su un'isola che ora è infestata dai dinosauri. La vera paura è data dalle inquadrature e dalla costante sensazione di essere braccati e di dover affrontare un nemico molto più forte. La grafica prevede una telecamera dinamica e non fissa che segue i movimenti del giocatore, ma il sistema di inquadrature è comunque diverso dalle esperienze di un Tomb Raider o di un Syphon Filter, che sono molto più diretti.

- Metal Gear Solid: siete un autentico eroe, Solid Snake, e il vostro compito è di infiltrarvi in una base nemica per liberare due ostaggi le cui conoscenze sono in grado di fornire al nemico un'arma terribile. L'esperienza dell'infiltrato, già conosciuta in Tenchu della Sony (titolo molto più arcade), è davvero coinvolgente e il gioco si avvale, oltre che di una serie di gadget decisamente intriganti, anche di una trama che si dipana e mette sempre il giocatore al centro degli eventi.

- Silent Hill: Konami presenta un gioco in cui non siete agenti speciali, ma semplicemente prendete i comandi di un padre che cerca sua figlia nello strano - maledetto - paesello di Silent Hill. A livello di coinvolgimento, l'esperienza intellettuale offerta da questo titolo è assoluta; peccato che la tecnica di gioco non renda giustizia al plot, davvero intrippante.

- Resident Evil 1, Director's Cut e RE 2: ossia i 'padri' del genere. Prevedono una storia realmente intrigante, fatta di esperimenti genetici. Il bello è che si tratta di una serie i cui eventi vengono svelati durante i giochi, ma questi si intrecciano tra loro (come ben spiegato nel corpo principale della recensione) e per giunta tutta la storia è appannaggio di chi è in grado di venire a conoscenza dei fatti narrati su tutte le release, comprese quelle per Dreamcast e Nintendo...

IL MODO DI VESTIRE DI UNA PERSONA MOLTO SPESSO TE LA FA CAPIRE MEGLIO



Il successo della serie di Resident Evil ha implicato, come spesso succede, la produzione e l'immissione sul mercato del cosiddetto merchandising, ovvero una serie di prodotti (magliette, cappellini, pupazzetti, cuscini, lenzuola, tazze della colazione, calendari e quant'altro) 'agganciati' all'evento di successo. Per solito, tale fenomeno si verifica con i film, ma ogni tanto riguarda anche il mondo dei videogiochi. Qui attorno ci sono alcuni esempi della produzione tipica del merchandising, sicuramente gradito dagli appassionati della serie. Due pensierini prima della buona notte: se quello che c'è scritto nel titolo è vero, riflettete e dite al Pitone come, secondo voi, va trattata una persona che si mette addosso simili shirt. Inoltre, se sperate che siffatti oggetti siano di esclusiva pertinenza dei mercati orientali, dovreste dare un'occhiata al mio guardaroba...

Nemesis? Il **"Last escape"**, come è noto il prodotto in Giappone, è riferito alla fuga di **Jill Vallentine** dalla città di Raccoon City. Avevamo salutato la dolce Jill alla fine di Resident 1, mentre Nemesis è ambientato 24 ore prima dei fatti narrati nel 2 (anche se poi proseguiranno fino a 24 ore dopo, ma io non vi ho detto nulla...). Il gameplay recupera l'impostazione arcade del secondo capitolo; in effetti, uno dei maggiori difetti di quello risiedeva nell'estenuante accento posto sulle fasi di movimento. Qui l'enfasi è rimessa sulle fasi di scontro, e infatti il gioco, estremizzando il concetto, potrebbe essere definito uno shooter con elementi di avventura. Questa forzatura però non dovrebbe pesare più di tanto, perché la trama è coerente con l'azione proposta: tutto sommato, dovendo semplicemente fuggire, una caratterizzazione arcade (shooter più precisamente) bene si sposa con il concetto di darsela a gambe...

JILL, NON SEI MAI STATA COSÌ BELLA!

La grafica proposta dalla **Capcom** ha sempre avuto molta personalità; inoltre, i vari Resident Evil si sono distinti per una dose notevole di classe. L'**estetica** di questo Nemesis è la migliore dei RE, e questa affermazione non teme smentita alcuna. Dal punto di vista tecnico, la grafica risulta migliore di quella delle prime puntate perché i personaggi poligonali sono inseriti molto meglio nei fondali in grafica prerenderizzata. La **risoluzione** è più alta, ma soprattutto le texture più definite, applicate sopra corpi poligonali animati incredibilmente bene, fanno dell'estetica di Nemesis un vero gioiello.





QUESTA INSOSTENIBILE PESANTEZZA DELL'AUDIO

Al sonoro va dedicata una nota a parte. Una nota di merito, per dare a Nemesis quel che è di Nemesis. Da sempre, la sezione **audio** ha una funzione specifica; non solo nei videogiochi ma anche nel cinema e nella televisione, l'accompagnamento sonoro serve a commentare la parte video e a coinvolgere lo spettatore. Così, in un gioco il cui scopo è 'mettere paura', l'audio ha una importanza fondamentale. Musiche ed effetti speciali, infatti, contribuiscono enormemente a commentare le situazioni e a calare il giocatore nella trama e nelle locazioni proposte. In particolare, i rumori dei nemici servono proprio a incutere timore nell'utente, e la superba realizzazione (a livello tecnico) serve allo scopo (a livello di efficacia); ancora a sporcare mutande, porca vacca!

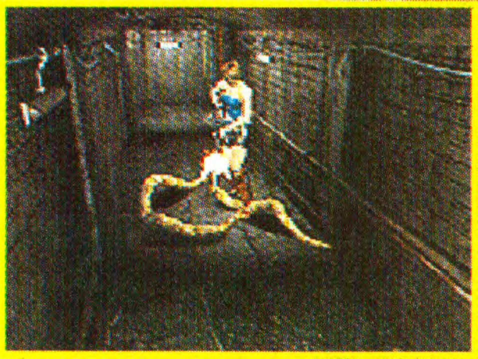
Le **musiche** sono di pari livello ed efficacia, e chiudono degnamente una sezione sonora eccellente per bellezza tecnica come per coinvolgimento.

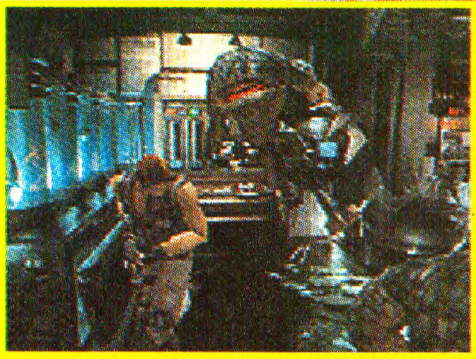
CHE PAL ASPETTARE LA VERSIONE PAL!

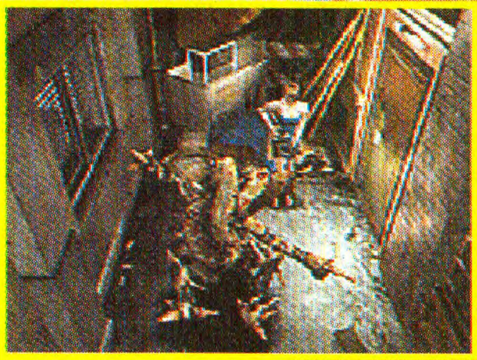
Ma in finale, **Nemesis** come è? Personalmente l'ho trovato il più bello dei tre: ottimo lo studio 'artistico', fantastico il **gameplay**, giocabilità ancor migliore. La trama scorre fluida, anche se sicuramente chi ignora le puntate precedenti non la troverà poi così interessante, non foss'altro perché non la capirà. Notevole è la **longevità**, dal momento che nel gioco ci sono alcuni bivi che porteranno a finali differenti; inoltre, **due livelli** di difficoltà completeranno non solo un numero diverso di **item** (munizioni, salvataggi), ma anche una localizzazione diversa (il livello più accessibile ha oggetti utili in locazioni meno nascoste). La grafica migliorata e 'ripulita' e un sistema di controllo sempre ugualmente bello e preciso fanno di questo Nemesis un prodotto che, localizzato per il mercato europeo, sarà un vero e proprio capolavoro.











▲ Il campionario di creature che assaliranno Jill nel suo tentativo di fuggire è realmente ricchissimo. E vomitevole: i grafici Capcom si sono sbizzarriti nel disegnare le creature più raccapriccianti.

Mens sana in corpore sano



I corpi poligonali sono costruiti ottimamente. Gli arti sono legati al corpo con convincente efficacia. Le texture bellissime contribuiscono a limare le differenze tra i fondali fissi e gli elementi poligonali animati. Per quanto riguarda la 'mens sana' (se di mente sana si può dire riferendosi agli zombie...), il lavoro svolto dai programmatori della Capcom è stato indirizzato verso un miglioramento della IA che muove i vostri nemici. E il lavoro si vede, cribbio se si vede! Oltre alle fattezze, diversificato è l'atteggiamento degli zombie nei nostri confronti: alcuni fingono di esser morti, altri attaccano senza pietà, altri ancora hanno un atteggiamento ambiguo: disinteres-sato inizialmente, diventa in seguito più aggressivo.



▲ Gli scontri sono una parte importante del gioco, in Nemesis più che nelle precedenti puntate. Evitate di farvi assalire (come è successo qui) e aprite il fuoco prima di subito. ▼



IMPORT


SE PERCEPITE UN TURBAMENTO NELLA FORZA...
IL LIBRO DEFINITIVO DI STAR WARS
STAR WARS
GUIDA 100% INDIPENDENTE PLAYSTATION
160 PAGINE L 7.900
EPISODE 1
LA MINACCIA FANTASMA
SEGRETI
STRATEGIE
SOLUZIONI
La guida strategica
Le armi
Mosse e attacchi speciali
I personaggi
La soluzione completa
CONTIENE LA GUIDA STRATEGICA
SONZOGNO
...E LA FORZA TORNERÀ A SCORRERE POSSENTE NELLE VOSTRE VENE
160 pagine di strategie e segreti

Casa: **Sony/Clap Hanz** Numero Giocatori: **1-2** Compatibilità: **Nessuna**
Genere: **Simulazione sportiva** Blocchi memoria: **2** Disponibilità: **In commercio versione NTSC giapponese**

Everybody's Golf 2

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto

79

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Grafica	7
Gameplay	8
Sonoro	6
Longevità	8
Originalità	7

A favore:
- Ottimo connubio tra disimpegno e rigore simulativo
- Immediato e irresistibile, quindi molto longevo
- Divertentissimo da vedere e da giocare

Contro:
- Per tirare 'due-colpi-due' dovete smanazzare per mezz'ora tra incomprensibili menu pieni di ideogrammi
- Ve lo tirate sui piedi se non amate il look e l'umorismo

IMPORT

Al seguito di quel Minna No Golf annunciato nelle News di Settembre è finalmente uscito. Il prequel è conosciuto in Europa come Everybody's Golf, e il seguito mantiene la caratteristica che si intuisce dal nome occidentale: si tratta di un titolo proprio per tutti. Infatti, è un gioco che unisce un'interfaccia semplice e un look accattivante a una rigorosa simulazione.

NI HAO

Partiamo con l'analisi del gioco, analizzando l'aspetto che maggiormente risalta: la giocabilità. Si tratta di un game che si lascia giocare incredibilmente bene, quasi troppo: l'utente, attirato dall'aspetto intrigante, accende la Play e non la spenge più. Oltre a un aspetto che invita a stare davanti allo schermo, la giocabilità convince a rimanere con il pad in mano; questo prodotto è semplice da gestire, eppure ha una giocabilità coinvolgente (seppur intrinsecamente ripetitiva) che invita a fare una partita dopo l'altra. Un box spiega la comodità dell'interfaccia, ma solo una partita può realmente trasmettere il feeling di questo titolo. Che è talmente coinvolgente non solo da convincere a giocare, ma anche a farlo con il sorriso sulle labbra: solo ai peggio, infatti, sale la pezza davanti al nuovo golf Sony.





▲ Prima di ogni buca, una panoramica mostra non solo la solidità del motore grafico ma anche la conformazione del green. Ricordate, prima di ogni colpo, di alzare la visuale (con Su) per analizzare distanze e direzione.



▲ Il limite della versione giapponese: menu, voci, testi zeppi di ideogrammi. È normale che parta l'akubi (sbadiglio) mentre due tipini discutono in una lingua incomprensibile!

SEMBRA FACILE IL GIOCHINO

La scelta del personaggio è uno dei tanti aspetti che denotano non solo la caratterizzazione del gioco, ma anche l'intelligenza del motore che lo gestisce. Minna No Golf non è solo mero disimpegno! Infatti, l'immediatezza e la giocabilità da una parte e il look semplice e accattivante dall'altra potrebbero trarre in inganno e far pensare a un gioco un po' stupido. Invece, la componente simulativa è presente e si avverte durante le partite. Quando si tratta di tirare un colpo, infatti, la reazione della palla è realistica; questo convince i puristi, ma piace anche a chi ama le cose sì semplici ma non infantili.

IL GOLF MANGA

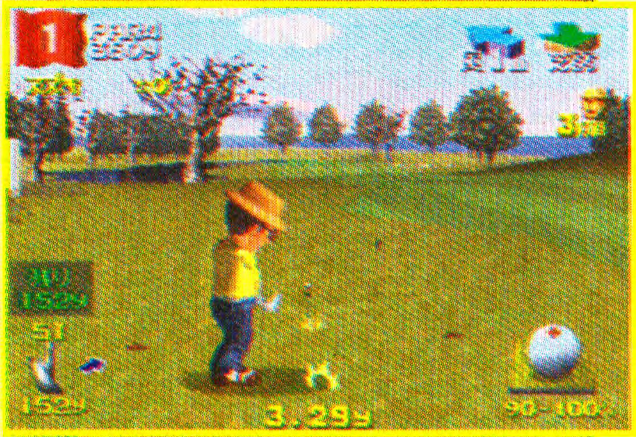
Il look è semplice, quasi minimale. Eppure lo stile grafico è incredibilmente efficace e raggiunge lo scopo: quello di risultare simpatico e attirare un pubblico numeroso. Su un campo 3D si muovono figure caratterizzate da un efficace aspetto molto manga (che speriamo non venga ritoccato in una futura conversione per il mercato occidentale), ben animate e colorate. La risoluzione è molto convincente e anche i colori, tra il realistico e il fumettoso, sono scelti con intelligenza. Un ottimo gioco, consigliato – come dice il titolo - davvero a tutti. Un'avvertenza è però doverosa: le voci e le opzioni sono molte e tutte in giapponese, quindi dovrete capire bene le varie possibilità perdendo del tempo nei molti menu.



Colpi di mazza

L'interfaccia utente, una volta sui green, è improntata alla massima semplicità. Per tirare un colpo, infatti, basta decidere la direzione (a destra o sinistra) con la croce direzionale. Poi, premendo il tasto, si decide l'intensità del colpo: la prima pressione fa partire una barra che indica la potenza che avrà il fendente, e tale barra si fermerà con la seconda pigiata. Per regolare l'effetto si agisce con la croce direzionale tra la prima e la seconda pressione. Tirando un colpo è necessario tener presente, oltre alla distanza (valutabile prima di ogni tiro con Su e Giù), anche la direzione del vento (freccia azzurra in alto a destra) e la sua intensità (la vedrete, giuro! ma non vi dico come) e la pendenza del terreno, indicata dalla freccia verde posta accanto a quella azzurra. Semplice e coinvolgente!





Una finezza: quando la buca è vicina, del golfista vedete solo il fantasma, così non vi sfuggirà la visuale migliore per sferrare il colpo. ▼



Casa: **Southpeak Interactive**
Genere: **Racing**
Numero Giocatori: **1-2 (Bo e Luke!)**
Blocchi memoria: **1**
Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**
Disponibilità: **In commercio versione NTSC americana**

The Dukes of Hazzard

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Non so quanti di voi conoscono Hazzard, il telefilm 'con Bo e Luke', i fratelli fuorilegge che imperversano nella contea di Hazzard, guardandosi da Boss Hog e fronteggiando Roscoe P. Coltrane. Per gente come me che ama le cose farlocche, si tratta di un autentico cult. Speravo, però, che questo gioco prendesse il posto del mitico Pepsiman, ma purtroppo non è stato così...

INTRO A BASSO COSTO

Il gioco inizia con una sequenza animata di pessima fattura; se da una parte richiama lo spirito caciarone della serie televisiva, dall'altra la qualità tecnica lascia molto, molto a desiderare. Il valore, non solo dell'introduzione ma anche di tutti gli altri filmati che precedono e seguono l'azione di gioco vera e propria, è infimo, ma per fortuna si tratta di una tortura skippabile. Il vero taglio del telefilm erano le sequenze in automobile; i fratelli Bo e Luke entravano nella loro potente e sgangherata autovettura dai finestrini, e già lì lo spettatore si cominciava a tagliare. Poi iniziavano le scorribande attraverso le polverose strade della contea di Hazzard e non mancavano mai gli spettacoli forniti da salti, derapatone, slittamenti, pieghe da far invidia al grande Max Biaggi... che però corre con una moto!

POVERO GENERALE LEE!

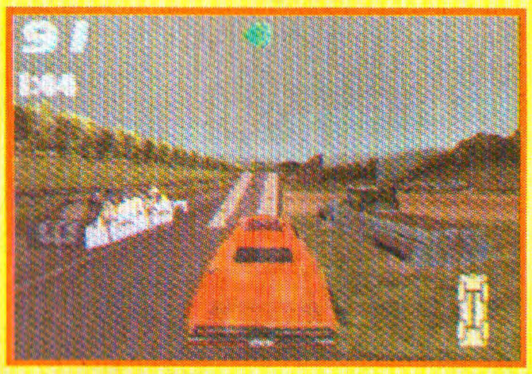
Ebbene, nel gioco non vi è traccia di questi elementi: l'azione non è molto spettacolare, e l'unico elemento cafone è l'improbabile ondeggiare delle ruote che ballano inverosimilmente sotto la spinta di ammortizzatori-bubble gum. L'azione di gioco non rende in termini di coinvolgimento, perché il sistema di controllo è più polveroso delle strade della contea e quindi la giocabilità è scarsina. Per giunta, l'estetica delle fasi giocate si attesta sui livelli delle sequenze filmate. Manca ogni tipo di effetto speciale, ma anche le basi di una buona tecnica si fanno desiderare: bassa risoluzione, non convincente movimento dello scrolling. Fortunatamente il gioco non clippa. Vi rimando al box per quello che è il peggior difetto in assoluto di questo prodotto.

DOVEVI ANDARE A SINISTRA!!

La dinamica del gioco si salva, però, ed è l'unico elemento che in effetti ci fa sembrare di essere i fratelli Duke: il gioco è strutturato in missioni. Si tratta sempre di guidare, ma il gameplay non è né arrivare primi né accumulare punti o secondi di vantaggio, né eliminare sistematicamente gli avversari. Similmente a quanto avviene in Driver (gioco che deve perdonarmi il paragone, data la differenza qualitativa che li separa), infatti, l'azione di guida è sempre finalizzata al raggiungimento di uno scopo (facendo attenzione a non romper troppo la macchina) e questo elemento, indubbiamente, è valido. Sì, è l'unico, ma almeno qualcosa c'è.



▲ *Ecco il gioco in tutta la sua... meraviglia. Ma il feeling di guida è peggio, perché partire in derapata è sinistro e la polverosità dei tracciati fa solo ridere.*



◄ *La guida è blanda; manca la potenza, se lasciate l'acceleratore si inchioderà la macchina. La velocità pare che conosca un limitatore (è comunque giusto che chi scappa rispetti i limiti) e anche l'accelerazione non esprime potenza.*

I PERSONAGGI



Una macchina da leggenda

Purtroppo, quello che ci sarebbe piaciuto di più sarebbe stato guidare la macchina dei fratelli Duke. Nell'economia dell'intero telefilm, la vettura era fondamentale. Al punto che aveva un nome (proprio come la mia Vespa che si chiama Toffee) ed era famosa come Generale Lee.



Si trattava della Dodge Charger; purtroppo nel gioco la replica di sittanta potenza di mezzo è stata replicata male a livello grafico e tecnico. Non mancano i fregi caratteristici, ma la vettura è incredibilmente deforme (sembra una Limousine!) e, ciò che più vi farà partire la ciavatta, è che la guida non rende affatto l'incredibile potenza del Generale Lee, le derapate (autentico vanto del telefilm) sono poco gratificanti e i salti non entusiasmano nemmeno poco.





Planet Voto

65

Voce	Voto (1-10)
Grafica	5
Gameplay	6
Sonoro	6
Longevità	6
Originalità	7

A favore:
- Driving dalla natura insolita
- Bo e Luke
- Assenza di clip

Contro:
- Tecnica imbarazzante
- Giocabilità non esaltante
- Concept mal sfruttato

IMPORT





▲ *Farsi catturare da Enos è il minimo della vita. Non siete degni di correre ad Hazzard.*

PS2 Update

A cura di Christian Pettini



Una premessa: chi segue il mercato dei videogiochi conosce bene il cosiddetto **'vaporware'**. Con questo stanco sostantivo si intende la chiacchiera riguardante nuovi hardware che non vedranno mai la luce; sono le voci che abili PR mettono in giro, e alle quali la stampa dà seguito, e servono esclusivamente per non far calare l'interesse del pubblico e distogliere l'attenzione dai prodotti della concorrenza. Nel mondo informatico, che vive a duecento all'ora, è una cosa normale. In quello dei videogiochi è un atteggiamento messo in pratica soprattutto dalla **Nintendo**, maestra nel dire e non dire, nell'annunciare console e periferiche con largo anticipo, nel parlare di prodotti che mai vedranno la luce. Questo atteggiamento, un po' offensivo e soprattutto, alla lunga, deleterio, non ha fatto scuola nel mercato dei videogiochi, dove avrebbe pagato, data la natura dell'audience. **Sony**, che tutto sommato deve essere considerata la nuova arrivata in questo settore, ha preferito approcciare l'utenza in modo diverso.

MA ALLORA È VERO!

Io stesso, abituato a sentire un oceano di voci che si sarebbero dimostrate fesse, e di date puntualmente non rispettate, sono rimasto sorpreso dalla serietà con cui la Sony sta organizzando il lancio della **PlayStation 2**. Non c'è in giro nessuna voce che non abbia un fondamento di verità; non è stato mostrato nulla di ingannevole; alle domande di noi addetti ai lavori non è stato opposto nessun furbetto "non posso svelarlo": chi non può dire è chi non ha nulla da dire.
Per il lancio della sua nuova console, Sony ha rispettato la tabella di marcia, illustrando specifiche di massima, poi mostrando i primi demo, quindi parlando di qualcosa di definitivo, infine facendo nomi di giochi e di sviluppatori. Non ha mai tradito le attese del pubblico, che ha sempre avuto le informazioni promesse. Niente mezze parole, ma tanta sostanza per la gioia di tutti noi amanti dei videogiochi!

NEWS CON GUSTO

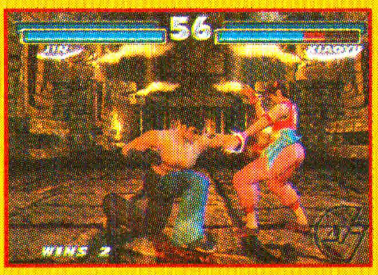
Scopo di questo primo appuntamento con l'informazione sulla PlayStation 2 non vuole essere solo quello di annunciare le ultime novità riguardanti i giochi in fase di sviluppo, ma anche quello di dare un po' di ordine, ricapitolando le info che riguardano il nuovo capolavoro tecnologico Sony. Partiamo dalle date di uscita: il **4 Marzo** gli otaku potranno comprarsi la loro bella Play 2. Noi occidentali dovremo aspettare Settembre: al ritorno dalle vacanze dell'estate 2000 troveremo la nostra bella console. Sony prevede un lancio contemporaneo sui mercati statunitense ed europeo, e questo gesto meritorio non ci farà sentire l'ultima ruota dell'ultimo carro della retroguardia. Il prezzo della console, almeno inizialmente, non dovrebbe essere bassissimo: si parla di **settecentomila lire**. Nella confezione ci saranno un **Dual Shock** dell'ultima generazione (vedi box) e una **memory card** anch'essa adeguata alle esigenze della nuova console.
È confermata la possibilità di sfruttare la console come lettore per i prodotti incisi sul supporto ottico dell'ultima generazione. Tuttavia, molti dei primi giochi disponibili saranno stampati su normali CD da 650 MB, un po' perché probabilmente, allo stato attuale delle cose, tanto spazio non serve a molto, un po' perché il prezzo dei giochi sarà ovviamente più basso. Implicita conclusione di ciò è che i giochi su **DVD** costeranno di più. La qualità si paga, d'accordo, speriamo solo che non costi troppo...
Sony ha esteso il concetto di rispetto del videogiocatore di cui si parlava all'inizio, e lo fa passare attraverso la valorizzazione del patrimonio PlayStation sotto forma di una cosa identificata da una parolina magica: **retrocompatibilità**. I giochi e i controller, persino le memory card della nostra attuale PlayStation, possono essere sfruttati pure sulla nostra prossima PlayStation 2. I giochi non trarranno alcun beneficio, nemmeno in termini di tempi di caricamento, dal più potente hardware a disposizione. Certo, consola molto la possibilità di poter cambiare console e continuare



- **Konami** è al lavoro su un gioco di calcio, **Jikkyou World Soccer 2000**. Conoscendo la perizia degli sviluppatori nipponici che ha portato, su PlayStation, alla serie di Winning Eleven/ISS Pro, non abbiamo bisogno di molte altre informazioni.
- Un nuovo **Armoured Core** è in fase di sviluppo; le poche immagini prospettano una definizione dei mech che supera qualunque cosa vista finora, compresi i cartoni animati di Gundam: non è una sola.
- Un gioco di golf (**Golf Paradise**) accompagnerà la console al suo debutto sul mercato orientale.
- In Giappone, dove rullano di bestia i rhythm games, uscirà **Drum Mania**, un gioco basato ovviamente su uno sviluppo intenso, a livello di gameplay, dell'accompagnamento musicale.
- **Capcom** sta lavorando a uno **Street Fighter** poligonale per la nuova PlayStation. Il titolo, salvo non impossibili smentite, dovrebbe essere "Street Fighter EX3", e da quel poco che è concesso vedere si tratta di un capolavoro, almeno a livello estetico.

QUELLO CHE CI INTERESSA DI PIÙ: I GIOCHI!!!

Cosa sarebbe una console senza giochi? Un simpatico soprammobile, ovviamente... questo mese la rassegna dei titoli riguarderà, per ragioni di spazio, solo i più promettenti giochi in sviluppo, mentre agli altri son dedicati solo brevi flash. Da Marzo questa sezione sarà più corposa, non foss'altro perché la data di uscita della console, in Giappone, sarà vicinissima!





TEKKEN TAG TOURNAMENT

Il nuovo **Tekken**, peraltro già presente in versione coin-op, arriva su PlayStation 2 arricchito in praticamente tutti i comparti. La grafica è assurda; i corpi dei lottatori sono assolutamente perfetti non solo come aspetto ma anche a livello di animazioni e di unione degli arti al corpo (ciò che apparve perfettibile nei primi demo presentati). Il gioco conterrà **35** personaggi (di cui ben venti disponibili fin dall'inizio) e ritroveremo vecchie conoscenze: Baek, Jun, Bruce Irvin. Inoltre, interessante è l'implementazione del **Tag**, ovvero l'intervento di un terzo lottatore che, a seconda delle esigenze, sostituirà il personaggio principale per consentirgli di recuperare energia oppure contribuirà all'esecuzione di combo.





GRAN TURISMO 2000

Le prime immagini di questo ASSOLUTO CAPOLAVORO hanno lasciato tutti a bocca aperta; a quelli che poi l'hanno potuto giocare si è aperto anche lo stomaco, raccontando di un feeling assolutamente impossibile, impensabile. In realtà,

Febbraio pazzerello. Questo mese inauguriamo una nuova rubrica che abbiamo voluto un po' tutti: voi lettori e noi redattori. È dedicata al futuro; il videogioco è anche sogno, e oggi niente fa più sognare della Next Generation PlayStation... Così, ogni mese vi daremo le ultime novità sull'attesissima PS2.



a giocare con il nostro amato **Tekken 3** o con **Ridge Racer Type 4** usando il JogCon ma... siamo sicuri che lo vorremo ancora? Avete dato un'occhiata alle immagini di **Tekken Tag Tournament** o di **Ridge Racer 5**?

DUAL SHOCK DUE

Al servizio di una console nuova c'è un device rimodernato. L'aspetto è simile a quello dell'attuale Dual Shock, ma la sostanza è ben diversa: sono **analogici** tutti i tasti, dai quattro pulsanti dell'apocalisse, ai dorsali, fino alla crocetta direzionale. Questo lascia intuire una giocabilità e un gameplay nuovi: pensate a un picchiaduro in cui decidete, con la pressione del tasto, l'intensità del colpo comandato o a un paltform il cui salto sarà tanto più alto quanto più profonda sarà la pressione sul tasto corrispondente! Mi permetto una riflessione: avete presente quanto è scomodo dettare un comando digitale con i pulsanti analogici? Non che io aneli a giocare a Tetris sulla Play 2, ma quando devo comandare un comando tipo 'spara', 'ruota', 'afferra' ho paura che la sensibilità dei tasti possa risultare scomoda.

UN METRO E SESSANTACINQUE, OCCHI CHIARI, CAPELLI CASTANI NON LISCI MA ANDANTI...

Passiamo alla descrizione della meraviglia più meravigliosa che possa capitare nella nostra vita. Dalle immagini a corredo potete farvi un'idea di quello che è il look; tenete presente che il design prevede che la console può essere disposta come più fa comodo all'utente, orizzontale o verticale. Per quanto riguarda l'"interiorità" della meravigliosa creatura, niente la descrive meglio delle cifre.
Ecco una tabella riepilogativa:

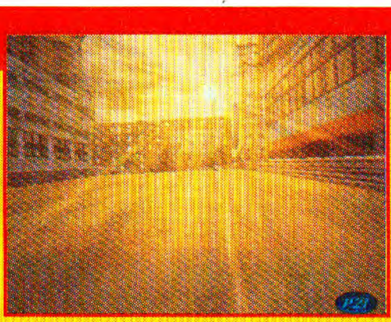
Dimensioni: 301mm x 178mm x 78mm
Peso: 2.1Kg
Formati supportati: Audio CD, DVD-Video
Interfacce: Controller port (2), Memory Card slot (2), AV Multicable output (1), Optical digital output (1), USB port (2), Link (IEEE1394) (1), Type III PCMCIA card slot (1)
CPU: 128 Bit "Emotion EngineTM"
Frequenza di Clock: 294.912 MHz
Memoria RAM: Direct RDRAM
Quantità di RAM: 32 MB
Grafica: "Graphics Synthesizer"
Frequenza di Clock: 147.456MHz
Embedded VRAM: 4 MB
Sonoro: SPU2
Numero voci: 48 canali + software
Memoria audio: 2 MB
Disc Device: CD-ROM e DVD-ROM
Velocità di rotazione: CD-ROM 24x / DVD-ROM 4x

Il prossimo mese, prometto che vi sottoporrò una tabellina che mette a confronto il nostro gioiello con le altre macchine per il divertimento elettronico presenti sul mercato. Rideremo con ancora più gusto...

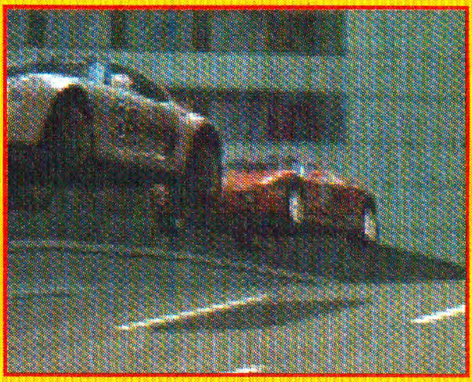
UNA CONSOLE CON MODEM, HARD DISK E TASTIERA PER FAR DIMENTICARE IL PC

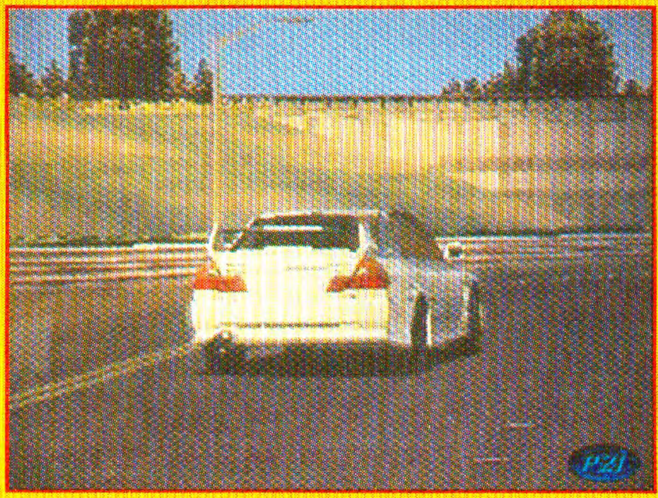
La Play 2 ha molti connettori, porte e quant'altro. Ciò è tipico del PC, che conosce simili dispositivi che servono per poter collegare altri hardware, come stampanti, scanner e così via. La funzione che hanno le porte di cui la console è dotata è la stessa: servono per collegare device diversi. Sony ha già annunciato che per la Play 2 saranno disponibili una **tastiera** (per utilizzare con agio la posta elettronica) e un **modem** (per giocare utilizzando la linea telefonica o per navigare in Internet). Non ufficialmente annunciati, saranno ovviamente disponibili tutti i più singolari device: pistole, chitarre, canne da pesca, magari prodotte da altre case. Ma i progetti più interessanti riguardano componenti hardware insoliti per una console; tra questi, citiamo i già previsti **hard disk** (dalla capacità di, si mormora, 50 GB!) e le unità **Zip** (per stoccare i dati su supporti simili ai floppy disk ma esponenzialmente più capienti). Questi ultimi due dispositivi avvicineranno la console al computer, offrendo ragionevolmente le più comuni funzionalità dei PC, che potranno quindi esser relegate a mere macchine per il lavoro professionale.





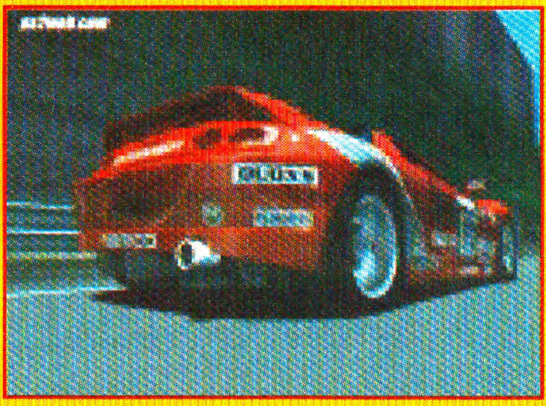
candidamente, Yamauchi ha confessato che questo **GT 2000** è 'semplicemente' un Gran Turismo riadattato alle potenzialità solamente grafiche della nuova console, confermando che il 'vero' GT per PlasyStation 2 è ancora lontano... e ancor più impressionante, anche se sembra impossibile... Quindi, grafica a manetta ma struttura di gioco non 'da PSX2'. Comunque, se per un gioco come Gran Turismo vi sembra poco, siete pazzi!

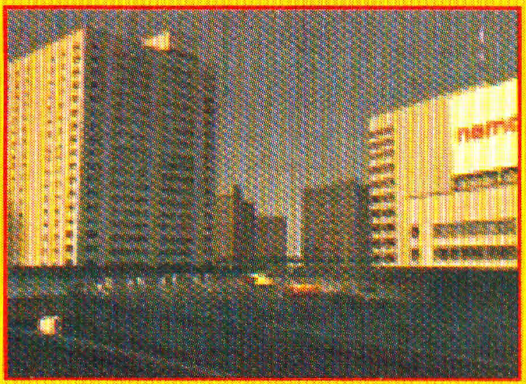




RIDGE RACER V

Il terzo gioco presentato in questa rassegna è il discendente di quel gioco che accompagnò la prima PlayStation quando uscì e che contribuì, al tempo, a far vendere fantastilioni di console (magari in Giappone e non qui da noi, dove i fantastilioni erano relativi al prezzo della console importata parallelamente e non alla quantità disponibile sul mercato...). Oggi si ripropone con una grafica davvero impossibile, persino superiore, per quanto riguarda il dettaglio delle macchine, a quella del Gran Turismo 2000. Per quanto riguarda il modello di guida, **Namco** ragionevolmente continua a puntare su un approccio arcade più che simulativo, ciò che da sempre contraddistingue i racing di questa fantastica serie.

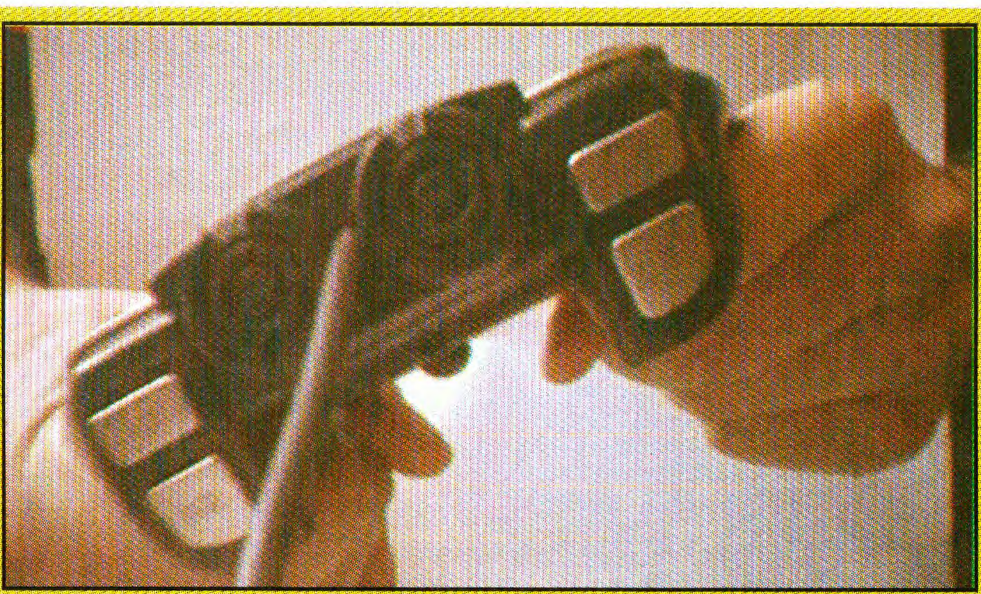




A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

Saitek Double P25
Saitek Double Shock Ti

La **Saitek** è ormai famosa in tutto il mondo per i suoi controller, a qualunque piattaforma siano essi dedicati. Fecero furore l'X-36 e il 3D Cyborg per PC allo SMAU di un paio di anni fa; oggi la Saitek propone una coppia di joypad (che potete comunque comperare singolarmente) che puntano molto sul look e sulla qualità della tecnologia Double Shock. Prendiamo in esame il **Double Shock P2500**, modello base di questa nuova linea di prodotti dedicati alla nostra console preferita. Quello che colpisce di più a prima vista è l'estetica assai ben curata e la scelta di colori molto sobria e azzeccata.
Da sempre, impugnando un controller Saitek, ho l'impressione di avere in mano un prototipo sperimentale delle forze armate, tanto è 'duro' il look che contraddistingue queste periferiche. Per il P2500 sono stati scelti un grigio canna di fucile tendente al bronzo e un giallo vivo; il contrasto tra questi colori è accentuato dalla presenza dei **triangolini** sulle leve analogiche che sembrano indicare la presenza di chissà quale materiale radioattivo... L'argento brunito predomina nelle rimanenti parti del pad.
Il P2500 è robusto, bello da impugnare anche se io gli avrei fatto le manopole un po' più grosse; ma, dopotutto, è anche l'unico difetto che si può riscontrare nel Dual Shock di casa Sony. Non so perché non abbiano continuato sulla vecchia strada, ma il primo controller analogico, quello che non vibrava, aveva le due impugnature belle lunghe e salde che erano uno spettacolo! Le due leve gommate analogiche sono piuttosto comode, anche se uno svaso o un arrotondamento sulla parte superiore avrebbe offerto più grip (leggi: più presa). Il vero spettacolo, però, arriva ora: come ben sapete, ci sono giochi che prevedono l'uso di uno dei due stick (normalmente quello di destra) per accelerare, frenare e fare retromarcia. L'altro, ovviamente, serve per sterzare. Posto che personalmente mi trovo scomodissimo con questo sistema (sarà, ma per me la X per accelerare e il Quadrato per frenare sono tuttora il massimo), mi rendo conto che, se l'hanno inventato, a qualcuno gioverà. Come ben sanno i cultori di questo sistema di controllo, la coordinazione è importantissima, ma a volte può capitare di imbrogliarsi e spingere avanti lo stick dello sterzo o di sterzare con quello della velocità, compromettendo il risultato finale. Orbene, la Saitek ha inventato questo fantastico **'asse bloccabile'** degli stick: come mostrato in figura, un piccolo pulsante collegato a una ghiera che circonda lo stick, quando premuto, causa la rotazione della ghiera stessa. Questa blocca uno dei due assi dello stick, permettendogli una corsa solamente verticale o orizzontale, a seconda della scelta fatta. Non è fantastico tutto ciò?! Ma le novità non sono finite qui! Come ben sapete, ci sono giochi che non supportano la modalità Dual Shock; il controller Saitek ha inventato un **emulatore** che permette di percepire le vibrazioni anche quando il gioco non le trasmette. "E come è mai possibile?" vi starete domandando. Semplice: premendo nuovamente il pulsante Shock, entrerete nella modalità controllata dal pulsante di fuoco. Questa consente di far vibrare il pad ogni volta che questo pulsante viene premuto. Quindi, facendo fuoco, il pad vibrerà; magari non succederà quando siete colpiti, ma meglio di niente, no? Inoltre, ci sono altri pulsanti che permettono al pad di vibrare. **L1** e **R1** controllano i due motori, facendo vibrare rispettivamente quello di sinistra e quello di destra; premendo la **X** entrambi vibreranno in modo veloce, e premendo il **Cerchio** in modo lento. Nei giochi che lo consentono, rimappate i tasti (assegnategli cioè nuove funzioni) in modo da ottenere una configurazione adatta. Piccolo esempio: mettiamo che Wip3out non supporti la modalità Dual Shock



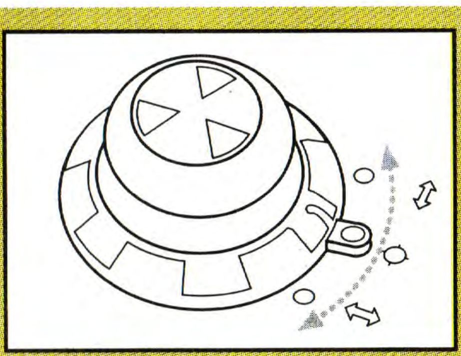
Come viene qui mostrato, per effettuare una curva o una piega è sufficiente piegare da una parte o dall'altra il pad stesso. Purtroppo la risposta non è delle più precise.



Casa: Saitek **Distributore:** 3D Planet

00 e
lt P3000

Un joypad dall'aria futuristica e dai colori accattivanti che non dimentica la qualità. Vibrazioni da terremoto e rotella aggiuntiva per un controllo in punta di pollice sono le caratteristiche vincenti del P2500. E di un cugino all'avanguardia, il P3000.



– AH! AH! AH! Ora: se assegnate a R1 e L1 la funzione di aerofreni, ogni volta che premerete questi pulsanti per virare, il pad vibrerà. Stesso discorso per la manetta: controllata dalla X, farà vibrare il pad ogniqualvolta l'acceleratore è premuto; e in Wip3out, quando mai non lo è?
Altra piacevole introduzione (ma si potrà scrivere su un giornale di videogiochi 'piacevole introduzione'?) è quella della rotella del throttle, della manetta. Utile specialmente nelle simulazioni di volo e in quelle di guida, si tratta di una rotellina posta in basso tra i due stick analogici. È gommata, e quindi offre un grip estremamente saldo; si sposta di alcuni gradi in su e in giù, tornando sempre nella posizione centrale ogni volta che la si rilascia. A volte risulta più comoda della X per accelerare o frenare, ma se dovete tenere il regime al massimo molto a lungo (e so che lo fate quasi sempre...), potreste trovare innaturale la posizione del vostro pollice. Il mio suggerimento è di provarla con un simulatore di volo, visto che la dinamica di un aereo offre molti più spunti di quella di una macchina.
Dopo tante lusinghe, passiamo alle note dolenti. Niente paura, si tratta di piccolezze, ma gli smanettoni dei pad sapranno sicuramente che pochi gradi di inclinazione in più o qualche millimetro di escursione in meno, significano la differenza tra un buon pad e una... come dite dalla vostre parti, Pettini? Una 'sola'. Con la O aperta.
Il P2500 di certo non è una sola, ma ci sono un paio di cosette che non riesco proprio a mandare giù. Innanzitutto, la dimensione dei Quattro Tasti dell'Apocalisse: per i miei ditoni, sono troppo piccoli! Ho però prelevato alcune cavie dal laboratorio segreto di Villa Bojungles e gli ho messo in mano il pad. Sembra che le dimensioni dei tasti non siano un grosso problema, in special modo se confrontati con la croce direzionale. Questa non è più una croce, ma è diventata una ruota, alla stessa maniera di quella dei pad del Sega Saturn. Gioia degli amanti dei picchiaduro in stile Street Fighter (la rotella è l'ideale per le mezze lune di Ken e soci, l'arma finale definitiva), diventa assai meno pratica nei giochi dove bisogna controllare un personaggio in maniera molto precisa e, soprattutto, tridimensionale. Il nome del difetto della ruota direzionale è imprecisione, non si riesce cioè a trasmettere un impulso millimetrico affinché il personaggio si diriga solo e unicamente nella direzione desiderata. Immagino che con Tomb Raider sia un vero disastro... A favore di questo c'è da dire che ormai quasi tutti i giochi sfruttano gli stick analogici, ma vedo che c'è una folta schiera di persone che non si è riuscita a staccare dalla croce direzionale. Pensate che alcuni di questi sono anche degli accoliti della stessa Villa Bojungles! Personalmente, trovo la cosa piuttosto irritante: ragazzi, gli stick analogici sono una conquista sociale! Possono essere paragonati all'invenzione del telecomando! Non capisco perché molti si rifiutino di accettare questo meraviglioso, preciso sistema di controllo. Comunque, come dice sempre mia madre, chi è causa del suo mal... Infatti nessuno di quelli che usa la croce al posto degli stick mi è mai stato dietro a Wip3out. L'altro appunto che si può fare al P2500 è la poca escursione che hanno i tasti L e R: va bene che devono essere digitali, ma il click di avvenuta pressione è impercettibile, tanto da non riuscire a capire se il pulsante si preme o è bloccato!
Con tutte questi piccoli accorgimenti, non è difficile immaginare che il P2500 avrà numerosi fans dalla sua. Ne esiste una versione potenziata con la tecnologia Tilt (vedi box), ma penso che il modello base gli sia superiore per semplicità. La scelta è sempre vostra, ragazzi: se potete, chiedete al vostro negoziante di fiducia di farveli provare entrambi e, se siete alla ricerca di un nuovo pad (ma non ne avete già abbastanza?!), allora potreste rimanete piacevolmente impressionati dal P25000.

P3000

Il P2500 ha un fratello più grande di 500 punti, il P3000. Questo controller è praticamente identico all'altro, eccezion fatta per la mancanza dello stick analogico di destra, sostituito da un piccolo pulsante chiamato Tilt. La tecnologia Tilt si basa su dei complessi giroscopi che, all'interno del pad, percepiscono l'inclinazione che questo ha rispetto alla sua normale posizione centrale, riproducendo i movimenti sullo schermo a seconda di quanto lo si pieghi. Esatto, amici (AHRARARA!): per la gioia dei più pigri, non sarà più neanche necessario piegare uno stick da una parte o dall'altra. Basterà inclinare il pad a destra o a sinistra per vedere la macchina o l'omino o l'aereo girare in quella direzione. Se vi chiedete come questo sia possibile, non turbate più di tanto i vostri sonni: è praticamente inutile. O meglio: noi l'abbiamo provato in tutte le salse e il controllo è tutt'altro che preciso. D'altra parte, come si può pretendere che un movimento convulso come quello delle mani di un giocatore sul pad, sia riproducibile in maniera precisa sullo schermo? Di per sé, il controller funziona: pieghi a destra, il mezzo va a destra; pieghi a sinistra, il mezzo va a sinistra. Ma è il concetto di fondo che è sbagliato, concetto utilizzato persino dalla Microsoft per un suo pad da PC con il quale il nostro capo Roy si diverte tanto (il gioco è Carmageddon). Non si può fare! Fortunatamente, potete disabilitare questa funzione del P3000, al prezzo di avere però un solo stick analogico. Ma tanto, quello di destra, chi l'ha usato mai?



Prezzo: Lire 90.000 ca.

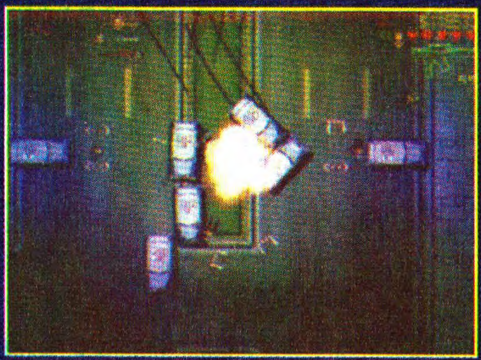
Rapporto qualità prezzo: 7

PLANET Cheat

A CURA DI ANDREA NICOSIA

GRAND THEFT AUTO 2

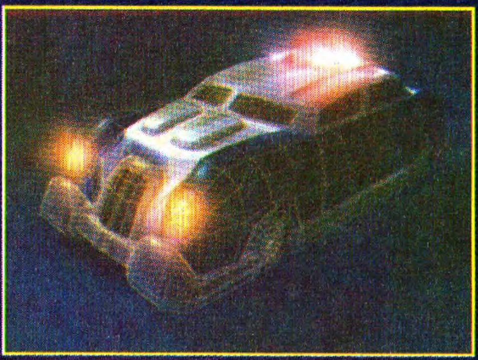
- **Selezione livello**: inserite "ITStutteSu" come nome del giocatore.
- **Invincibilità**: inserite "LIVELONG" come nome del giocatore.



- **Tutte le armi**: inserite "NAVARONE" come nome del giocatore.
- **Turbo mode**: inserite "IGNITION" come nome del giocatore.
- **Niente polizia**: inserite "LOSEFEDS" come nome del giocatore.
- **Mostra le coordinate**: inserite "WUGGLES" come nome del giocatore.
- **Massimo livello di ricercato**: inserite "DESIRES" come nome del giocatore.
- **Moltiplicatore 5x**: inserite "HIGHFIVE" come nome del giocatore.
- **Un milione di punti**: inserite "BIGSCORE" come nome del giocatore.
- **Correggere i basic scripts**: inserite "NOFRILLS" come nome del giocatore.
- **Per ascoltare le musiche del gioco**:



suonate la tracce da due in poi su un normale lettore di CD per poter sentire le musiche del gioco.



Consigli vari:
- **Cambiare stazione radio**: quando guidate un'auto dotata di autoradio, premete **Su** per cambiare stazione.
- **Liberarsi dei poliziotti**: entrate nel territorio controllato dalla banda per cui state lavorando, gli spareranno.

CODICI GAME SHARK

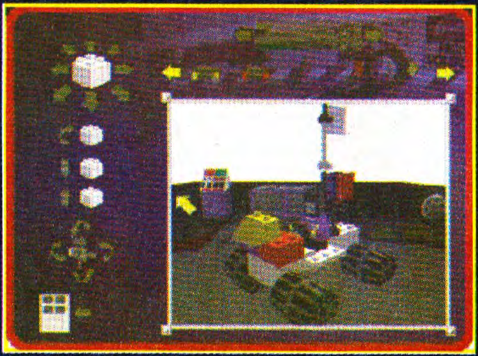
Joker Command: D0035510 ????
Vite infinite: 80120008 0063
Energia infinita: 80145A9A 0064
Invincibile: 30026348 0001
Tutte le armi: 3002634E 0001
Sbloccare tutte le aree: 30026349 0001
Sbloccare tutte le aree normali: 80024F24 0003
Sbloccare tutte le aree bonus: D0024F1C 0000, 80024F1C 0001, 80024F28 0009
Moltiplicatore 5x: 3002634B 0001
10 milioni punti: 3002634C 0001
Massimo livello di ricercato: 3002634F 0001
Bonus e tempo Kill Frenzy infiniti: 800A419A 2400
Correggere i Basic Scripts: 3002634D 0001
Niente polizia: 3002634A 0001
Niente polizia: 80145A8E 0000
Tantissimi poliziotti: 80145A8E 2EE0
Niente Kills: 8012A870 0000
Massimo numero di Kills: 8012A870 FFFF
Soldi al massimo: 8011FD0C 967F, 8011FD0E 0098
Pistola (Munizioni Kill Frenzy): D0164D6C 0000, 80164D6C FFFF
Munizioni della pistola al massimo: D0164D6C 0000, 80164D6C 03E7
Shotgun (munizioni Kill Frenzy): D0164E5C 0000, 80164E5C FFFF
Munizioni shotgun al massimo: D0164E5C 0000, 80164E5C 03E7
S-Uzi Machinegun (Munizioni Kill Frenzy): D0164D94 0000, 80164D94 FFFF
Max munizioni S-Uzi Machinegun: D0164D94 0000, 80164D94 03E7
Lanciafiamme (Munizioni Kill Frenzy): D0164EAC 0000, 80164EAC FFFF
Munizioni lanciafiamme al massimo: D0164EAC 0000, 80164EAC 03E7
Lanciarazzi (Munizioni Kill Frenzy): D0164DBC 0000, 80164DBC FFFF
Munizioni lanciarazzi al massimo: D0164DBC 0000, 80164DBC 03E7
Tazer (Munizioni Kill Frenzy): D0164E84 0000, 80164E84 FFFF
Munizioni tazer al massimo: D0164E84 0000, 80164E84 03E7
Zapper (Munizioni Kill Frenzy): D0164DE4 0000, 80164DE4 FFFF
Munizioni Zapper al massimo: D0164DE4 0000, 80164DE4 03E7
Bombe Molotov (Munizioni Kill Frenzy): D0164E0C 0000, 80164E0C FFFF
Munizioni Molotov al massimo: D0164E0C 0000, 80164E0C 03E7
Granate (Munizioni Kill Frenzy): D0164E34 0000, 80164E34 FFFF
Massimo numero di granate: D0164E34 0000, 80164E34 03E7
Tutte le armi (Munizioni normali al massimo) (GS 3.0 o più): D0164D6C 0000, 50000B28 0000, 80164D6C 03E7
Tutte le armi (Munizioni Kill Frenzy) (GS 3.0 o più): D0164D6C 0000, 50000B28 0000, 80164D6C FFFF

LEGO RACERS

- **Rocket car**: create un nuovo pilota nella sezione costruzione e inserite "FLYSKYHGH" come nome nella schermata di creazione licenze.
- **Pista Rocket Racer Run al contrario**: create un nuovo pilota nella sezione costruzione e inserite "LNFRRRM" come nome nella schermata di creazione licenze.
- **Turbo mode**: create un nuovo pilota nella sezione costruzione e inserite "FSTFRWRD" come nome nella schermata



di creazione licenze.
- **Non perdere velocità nei fuori pista**: create un nuovo pilota nella sezione costruzione e inserite "NSLWJ" come nome nella schermata di creazione licenze.
- **Tutti i bonus che potete raccogliere sono rampini**: create un nuovo pilota nella sezione costruzione e inserite "RPCRNLY" come nome nella schermata di creazione licenze.
- **Tutti i bonus che potete raccogliere sono verdi (accelerazione)**: create un nuovo pilota nella sezione costruzione e inserite "PGLLGRN" come nome nella schermata di creazione licenze.
- **Tutti i bonus che potete raccogliere sono gialli (olio)**: create un nuovo pilota nella sezione costruzione e inserite "PGLLYLL" come nome nella schermata di creazione licenze.



- **Tutti i bonus che potete raccogliere sono rossi (bombe)**: create un nuovo pilota nella sezione costruzione e inserite "PGLLRD" come nome nella schermata di creazione licenze.
- **Niente pilota**: create un nuovo pilota nella sezione costruzione e inserite "NDRVR" come nome nella schermata di creazione licenze.
- **Niente ruote**: create un nuovo pilota nella sezione costruzione e inserite "NWHLS" come nome nella schermata di creazione licenze.
- **Niente chassis**: create un nuovo pilota nella sezione costruzione e inserite "NCHSSS" come nome nella schermata di creazione licenze.
- **Disattivare tutti i cheats**: create un



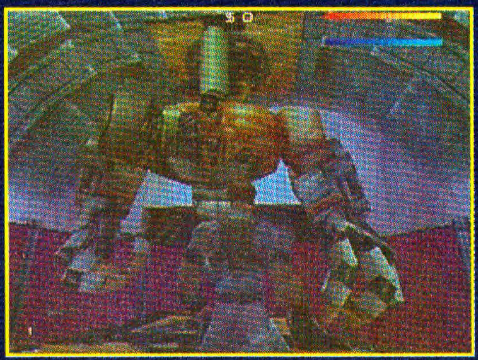
nuovo pilota nella sezione costruzione e inserite "NMRCHTS" come nome nella schermata di creazione licenze.
- **Turbo start**: premete **X** prima che venga visualizzato il tracciato. Quando appare il conto alla rovescia, premete **X** ogni volta che appare un numero e tenete premuto **X** quando termina. Se fate tutto correttamente, la vostra auto partirà con una super accelerazione.
- **Tutte le dreamkeys**: mettete il gioco in pausa nella casa hub, poi tenete premuto

Select e premete Cerchio, L1, L2, L1, L2.
- **Tutte le winks**: mettete il gioco in pausa nella casa hub, poi tenete premuto Select e premete Sinistra, Giù, Destra (3).
- **Tutti gli ingranaggi**: mettete il gioco in pausa in qualsiasi punto, tenete premuto Select e premete Giù, R2, L1, Su, R2.
- **Recuperare le vite**: mettete il gioco in pausa in qualsiasi punto, tenete premuto Select e premete L1, Su, Destra, L2, Su.
- **Recuperare le Lune**: mettete il gioco in pausa in qualsiasi punto, tenete premuto Select e premete Su, L2, Sinistra, R2, Sinistra.
- **Recuperare i Zzz's**: mettete il gioco in pausa in qualsiasi punto, tenete premuto Select e premete Destra, L1, Su, R1, L1.
- **Modalità Teste Grandi**: mettete il gioco in pausa in qualsiasi punto, tenete premuto Select e premete L1, Su, Destra, L2, Su. Rilasciate Select, poi premetelo nuovamente e premete L1, Su, Destra, L2, Su.

CODICI GAME SHARK
Vite infinite: 80013352 2400
Aria infinita: 8002B8CE 2400
Lune infinite: 8003280E 2400
Zzz's infiniti: 8001326E 2400
Tempo infinito: 8002C452 2400
Gettoni al massimo: 800B06B4 0064
Ingranaggi al massimo: 800B06AA 0064
Tutte le Dreamkeys: 8009059C FFFF

FIGHTING FORCE 2

- **Cheat mode**: alla schermata "Press Start" tenete premuto L1 + L2 + R1 + Triangolo + X + Sinistra. Poi scegliete "Start Game" e selezionate un livello. Inizierete il gioco invincibili e con le munizioni infinite, ma senza la possibilità di salvare la partita.



CODICI GAME SHARK
Energia infinita: D00B32AC 2D24, 80117244 03FC
Continues infiniti: D00B32AC 2D24, 800CDC3C 0009
Munizioni infinite: 80073B86 2400
Rage Meter su Fill-Up infinito: 80070F36 2400



Soldi al massimo: D00B32AC 2D24, 800CDC40 FFFF
Tutte le Keycards: 800CE284 0101, 800CE286 0101

COOL BOARDERS 4

Inserite questi codici al posto del vostro nome:
ICHEAT: tutte le tavole, tutte le montagne, tutti i corridori.
IMSPECIAL: tutti gli eventi speciali.





CODICI GAME SHARK
Tutte le montagne: 8006757c0004
P1 10000 Pts: 800679bc2710
Abilita Eddie: 3006757e0001
Abilita Mars: 3006757f0001
Abilita Irving: 300675800001
Abilita Cool: 300675810001
Abilita Honey Brown: 300675820001
Abilita Crusty: 300675830001
Abilita Spazz: 300675840001
Perfect Time: 8004d32a2400
Sblocca tutte le montagne: 3006757c00ff
Trick Master: 3006757d00ff
Battere tutte le difficoltà: 8006757effff
Vermont - Sblocca tutti gli eventi: 3006758000ff, 3006758700ff



Colorado - Sblocca tutti gli eventi: 3006758100ff, 3006758800ff
France - Sblocca tutti gli eventi: 3006758200ff, 3006758900ff
Japan - Sblocca tutti gli eventi: 3006758300ff, 3006758a00ff
Alaska - Sblocca tutti gli eventi: 3006758400ff, 3006758b00ff

CYBER TIGER

Usate questi codici per sbloccare nuove piste:





SECARE: Sawgrass
PORASO: Summerlin
NAMOPI: Canyons
HARESO: Badlands

QUAKE 2

CODICI GAME SHARK
Energia infinita P1: 800cbda00064
Armatura infinita P1: 800c7f1e0064
Munizioni infinite Shotgun & Super Shotgun P1: 800c7f3c0064





Munizioni infinite Machine Gun & Chaingun P1: 800c7f3e0064
Granate infinite P1: 800c7f400064
Munizioni infinite Rocket Launcher P1: 800c7f420064
Munizioni infinite Hyper Blaster & BFG P1: 800c7f440064
Munizioni infinite RailGun P1: 800c7f460064
Super Salto P1: d00c7dd08000
(Premete Quadrato): 800cbd86fec7

COURIER CRISIS

- **Soldi Extra**: andate alla schermata dell'inserimento della password e inserite "HANOILBKJO." Questo attiverà il free mode (non ottenete soldi per le missioni), tutti i livelli (premete Su nella schermata di selezione del quartiere per avanzare di un livello) e un carico di soldi (sufficienti per ogni bicicletta del gioco).



- **Area segreta**: dalla schermata di selezione 'Hood premete L1+ R2
- **Bicicletta del gorilla**: nello schermo Carica/Salva, inserite questa password: SAVAGEAPES. Nella prossima missione che giocherete, utilizzerete la bicicletta del gorilla!
- **Bicicletta Aliena**: inserite questa password nella schermata di



Caricamento/Salvataggio: XFIFTYONEX. Nella prossima missione che giocherete, userete la bicicletta aliena!

TOMB RAIDER LAST REVELATION

Premete Select per accedere al menu opzioni e selezionate il kit medico. Posizionate Lara in modo che guardi esattamente verso Nord.
Ora allineate il kit medico con il nord e premete Su. Se eseguite correttamente il trucco, otterrete munizioni e oggetti infiniti.

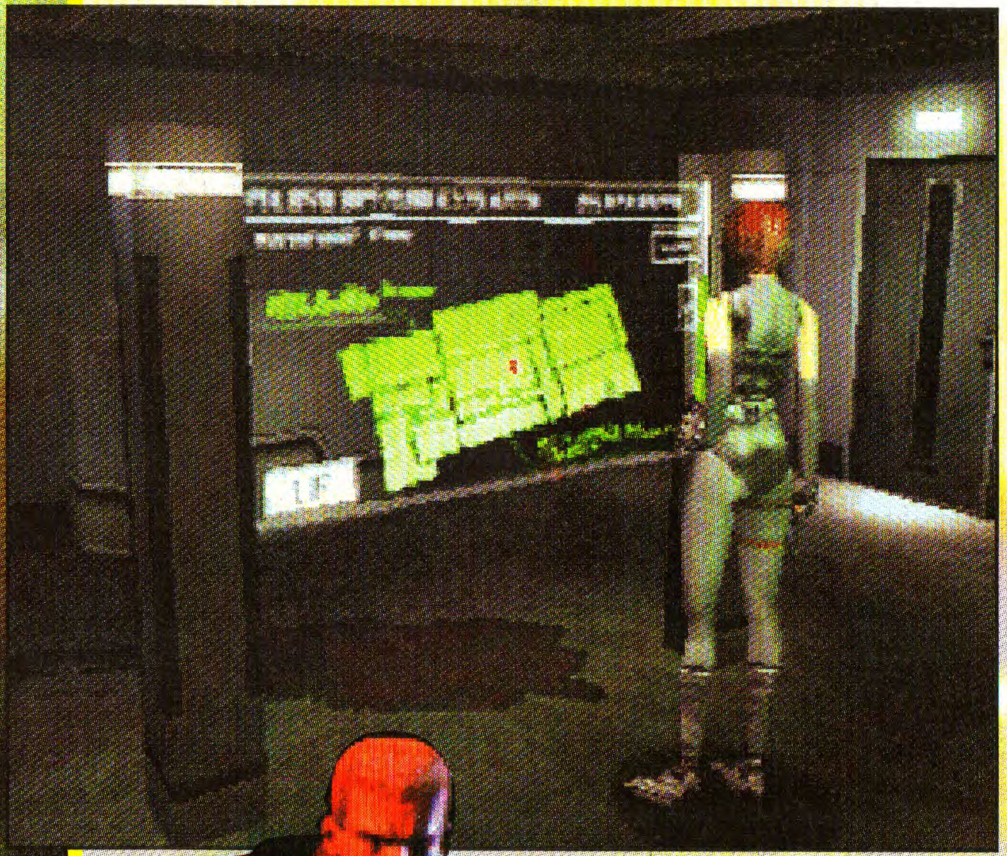




di Andrea Nicosia

Dino Crisis

Il film preferito di Regina è forse Jurassic Park? Non troverete la risposta in questa soluzione, ma se la seguirete permetterete alla rossa eroina di tornare a casa con la sua pellaccia e con quella di amici e nemici!





Partite nell'**Area 1**. Andate a **ovest** per incontrare **Gail**. Assistete alla scena di intermezzo ed entrate nella **Stanza 1** (la Stanza con la porta verde vicino a Gail). Nella stanza, prendete la **chiave** che si trova in cima allo scaffale di sinistra e il medikit in cima a quello di destra (dovrete spingere uno scaffale prima). Uscite dalla Stanza 1 e dirigetevi verso la porta sud dell'**Area 1**. Qui assisterete a un'altra scena di intermezzo. **Rick** vi chiederà di riattivare il **generatore**. Gail prenderà la chiave che avete trovato. Seguitelo nell'**Area 2**. Passate attraverso la porta a ovest e passate nell'**Area 3**; continuate a camminare finché non vedrete Gail e il cadavere di un uomo. Parlate con Gail e poi entrate nella **Stanza 2**, dietro Gail. Andate verso il fondo della stanza e vedrete due **pannelli**. Il primo si trova davanti a voi, il secondo a destra. Mettetevi di fronte al primo pannello e premete il **pulsante azione** per inserire il codice.

La combinazione corretta è (da sinistra a destra) **rosso - blu - verde - bianco**. O semplicemente premete il pulsante di destra, poi quello al centro e poi ancora destra. Ora premete il pulsante azione stando davanti al secondo pannello: questo dovrebbe attivare il generatore. Uscite dalla stanza: sentirete un colpo di arma da fuoco e un urlo. Portatevi fuori dalla stanza e vedrete che Gail non c'è più. Continuate ad andare avanti e assisterete a un'altra scena di intermezzo. Dopo questa scena verrete attaccati da una grossa **lucertola** (o piccolo dinosauro). Potete ucciderlo oppure scappare nell'Area 2. Dirigetevi poi verso l'**Area 1**.

Rick vi contatterà e vi dirà di raggiungerlo nella **Sala Controllo** (la stanza con la luce rossa intermittente sulla vostra mappa). Entrate nella **Stanza 3** (la porta a nord rispetto a voi). Continuate a procedere verso nord e assisterete a un altro intermezzo. Ora andate a ovest e vedrete una **rete di laser**. Lì accanto c'è un **pulsante rosso** che serve a disattivarlo, ma per adesso non funziona (potrete utilizzarlo quando la luce diventerà **verde**). Dovrete quindi passare per il **condotto di ventilazione**. Nel condotto, seguite la strada fino al primo buco che incontrate e scendete da là. Vi troverete nella **Stanza 4** (per la cronaca, la stanza dietro di voi è una Stanza Salvataggio). Andate a sud e poi a ovest: incontrerete una porta, è la **Sala Controllo**. Dopo l'intermezzo andate alla **Stanza Salvataggio**. Una volta dentro, camminate fino alla porta a nord. C'è un **interruttore rosso** accanto alla porta, premetelo. Prendete il **DDK - H** (l'oggetto che ruota sullo scaffale di sinistra). Sempre stando nella Stanza Salvataggio, aprite la porta di sinistra ed entrate. Vedrete un altro cadavere; prendete la **medaglia LEO** che si trova accanto al corpo. Aprite la cassaforte, la combinazione è **0426** (**0375** per la versione jappo del gioco), e prendete la chiave al suo interno. Entrate nella **Stanza 5**, guardate l'intermezzo e poi uccidete il **dinosauro**.

Disattivate la rete laser. Entrate nella **Stanza 6** e prendete il DDK - H che si trova sopra l'armadietto. Passate alla **Stanza 7** e andate al secondo piano. Entrate nella **Stanza 8**, uccidete il dinosauro e andate nella **Stanza 9**.

C'è un dinosauro seminascosto nell'angolo davanti a voi, uccidete anche lui. Aprite la **cassaforte** nella parete della stanza, la combinazione è **8159** (**7687** nella versione import), e prendete l'oggetto che si trova lì dentro. Uscite dalla Stanza 9. Ora avrete i due DDK - H, uno con il codice, l'altro con la chiave. Andate alla porta della **Stanza 10** e premete il pulsante accanto a essa.

Il codice è: **H B C E F A G D I**
La chiave è: **B C F G I**
La soluzione è: **HEAD**

Per ottenerla dovete togliere dalle lettere del codice le lettere della chiave e vi rimarrà, per l'appunto, HEAD. Osservate che la lettera dopo la sigla DDK indica l'iniziale della risposta, che, infatti, nel nostro caso è proprio la "H" di HEAD. Entrate nella **Stanza 10** e dopo la scena di intermezzo prendete la **Medaglia SOL**. Altro intermezzo e prendete il **DDK - N**. Camminate intorno al tavolo finché non venite attaccati da un T-Rex. Il dinosauro si mangia i superstiti e poi vi attacca. Sparategli fino a eliminarlo.

Ora, utilizzate le Medaglie con la scatola rossa accanto alla finestra rotta. SOL va a sinistra e LEO a destra. La combinazione è **705037**.

Per ottenerla basta capovolgere SOL e LEO e le cifre appariranno magicamente. Se non ci credete, scrivete il numero su una calcolatrice e poi girate il display al contrario. Questo mi ricorda un battuta su una ragazza di 27 anni e due uomini di 41, ma sorvoliamo...

Prendete il **Disco - L** e tornate al primo piano. Procedete verso l'Area 4, la porta a nord rispetto a voi. Troverete un cadavere e, vicino a questo, l'altro DDK - N. Uscite e passate per la porta a sud (sotto le scale). Verrete contattati da **Rick**. Sbloccate la porta, tanto ormai sapete come si fa. Lo sapete?



Compatibilità: **Dual Shock (manopola e vibrazioni)**

Codice: **A B N D E F G H**
A B W C D F G H
A B D F G H O M
A B D E F G H R
Chiave: **A B D F G H**
Risposta: **NEWCOMER** (Eliminate A-B-D-F-G-H dal codice).

Entrate nella **Stanza 11** e prendete la mappa che si trova al centro della stanza. Entrate ora nella **Stanza 12** e disattivate la **rete laser**. Continuate a camminare finché non verrete attaccati da due dinosauri: fateli fuori. Se non volete affrontarli insieme, provate così: entrate nella **Stanza 14** e uccidete il dinosauro che si trova lì dentro, poi uscite e seccate l'altro dinosauro. Entrate nella **Stanza 13** e prendete la chiave che si trova in fondo alla stanza. Verrete attaccati da un altro dinosauro, premete rapidamente **X** per liberarvi. Gail entrerà nella stanza e lo ucciderà. Entrate nella **Stanza 14** e aprite la porta a nord. Tornate alla **Sala Controllo**. Dopo l'intermezzo, Gail vi dirà di ripristinare l'energia per il piano interrato. Tornate nell'Area 1 e passate da qui all'**Area 5**. Scendete le scale fino al piano **B1**. Sulla parete ovest di questa stanza vedrete un pannello con delle luci verdi. Mettetevi davanti a questo e premete il pulsante **azione**. Prendete lo spinotto e usatelo sul pannello della parete sud. Premete i pulsanti in questa sequenza: **destra**, **centro**, **sinistra**, **destra**, **centro**, **destra** e poi attivate il **generatore**. Rick vi richiamerà alla **Sala Controllo**. Mentre tornate verrete assaliti da un altro dinosauro: uccidetelo. Rientrate nella Sala Controllo e avrete una discussione con Gail. Potrete scegliere di dare ragione a lui (prima opzione) o a Rick (seconda opzione).



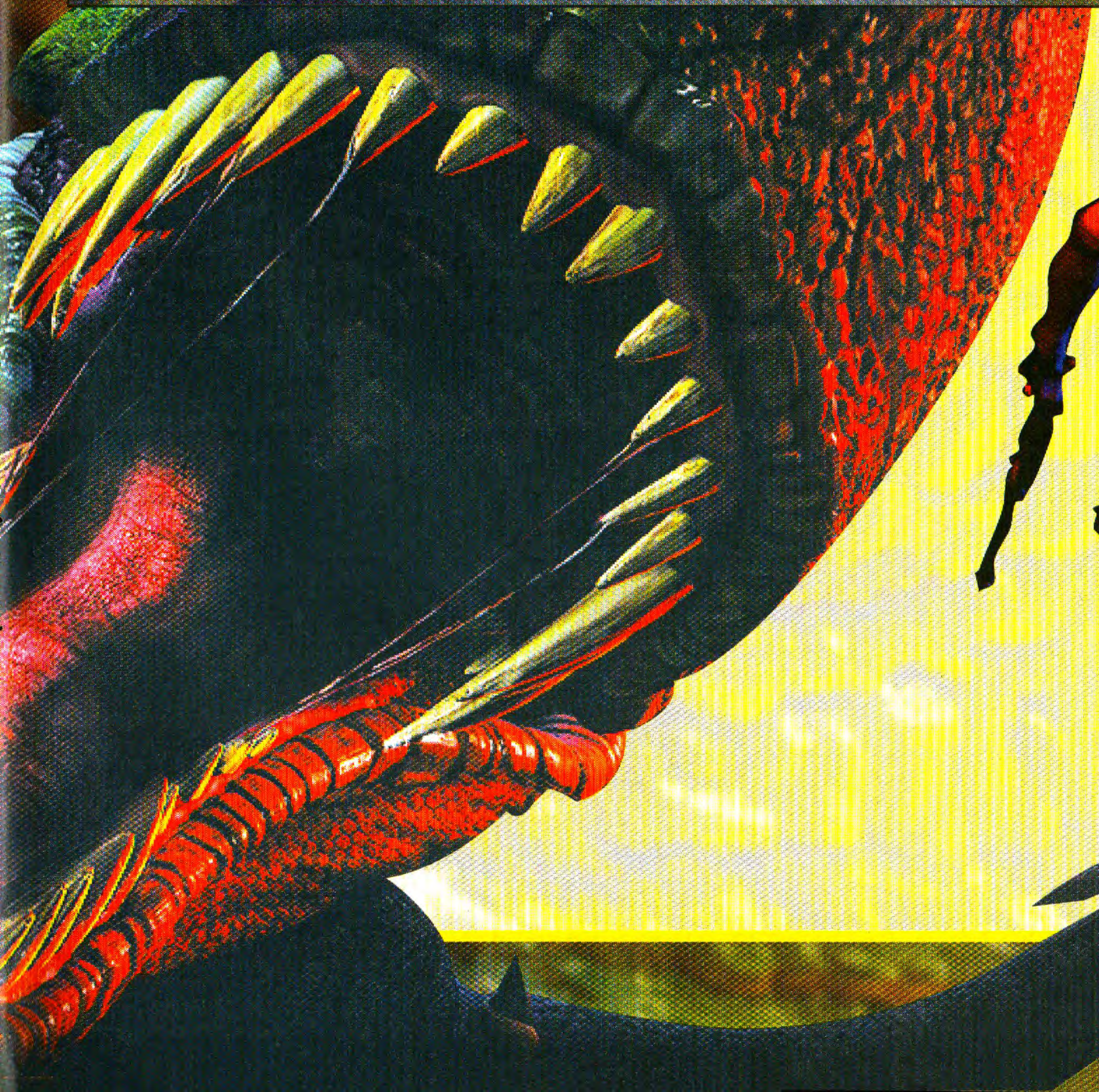
A) GAIL

Uscite dalla stanza e prendete le scale fino a **B1**. Vi trovate ora nella **Stanza 15**. Andate a nord e poi a est. Dopo l'intermezzo potrete decidere se uccidere o meno il cucciolo di dinosauro. Entrate nella **Stanza di Salvataggio** e prendete la tessera di identificazione dalla scrivania in fondo alla stanza. Entrate nella **Stanza 16** e incontrerete Gail. Ha visto qualcuno e lo ha inseguito. Prima che Regina possa raggiungere il suo compagno si chiude il cancello che li divide, e Regina dovrà trovare un'altra strada.
Entrate nella **Stanza 17**. Quando attraverserete l'**ascensore** rotto sbucherà fuori un dinosauro che vi attaccherà. Uccidetelo e proseguite verso est. Disattivate la rete laser e aprite la porta della **Sala del Generatore**. Tornate al primo piano ed entrate nella **Stanza 5**. Disattivate anche questa rete laser ed entrate nella **Stanza 18**. Prendete il **DDK - E** e la macchina per le **impronte digitali**. Andate nell'**Area 4** e usate la macchina sul cadavere fino a quando non appare una scelta SI' / NO. In alternativa, potreste fare la stessa cosa con il cadavere della **Stanza 11**. Tornate alla **Stanza 14** e usate la **tessera di identificazione** sul computer. Il codice che dovrete inserire sarà **58104** (**47812** per la versione giapponese) se avete preso le impronte del cadavere nell'Area 4, oppure **57036** (**46079** per il gioco giapponese) se le avete prese a quello della Stanza 11. Recatevi nell'**Area 2**; lì verrete contattati da Rick che vi dirà che Tom è morto. Portatevi nell'**Area 4**: verrete assaliti da due dinosauri. Andate nell'**Area 7**, aspettate la fine della scena di intermezzo, prendete le vostre armi ed entrate nella **Stanza 19**. Prendete il primo **DDK - L** e frugate il cadavere per trovare il secondo. Entrate nella seconda metà di questa stanza e prendete la mappa dal muro. Entrate nell'**Area 8**, evitate lo Pterodattilo ed entrate nella **Stanza 20**. Scendete la scala e raccogliete l'oggetto che si trova sul pavimento. Al centro della stanza vedrete **sei pannelli**:

A D
B E
C F

Attivate il pannello C e scegliete il **pulsante rosso**. Attivate il pannello D e scegliete il **pulsante rosso**. Attivate il pannello B e scegliete il **pulsante verde**. Attivate il pannello E e scegliete il **pulsante verde**. Attivate il pannello A e scegliete il **pulsante blu**. Attivate il pannello F e scegliete il **pulsante blu**.

Dopo l'intermezzo, uscite dalla stanza e premete rapidamente il pulsante **X**: se ce la fate, vedrete una bella scena d'intermezzo, altrimenti, GAME OVER! Tornate nell'**Area 7** e premete la luce verde per attivare l'**ascensore**. Dopo l'intermezzo arriverete nella **Stanza 21**.
Salite su per la scala e usate l'oggetto rinvenuto nella Stanza 20 sulla **gru**. Dovrete muovere i container per crearvi un varco nella stanza.
Primo: scegliete su, giù, sinistra,







aggancia.
Secondo: scegliete sinistra, rilascia.
Terzo: scegliete su, aggancia.
Quarto: scegliete esci.
Scendete la scala e passate nella **Stanza 17**.

B) RICK

Tornate nell'**Area 2**. Entrate nell'**Area 6** e uccidete i due dinosauri che trovate qui. Entrate nell'**Area 7** e dopo l'intermezzo prendete la **pistola**. Entrate nella **Stanza 19** e incontrerete Rick e Tom. Tom sta morendo. Vi consegnerà un **DDK - L**, l'altro è sul tavolo. Entrate nella seconda parte di questa stanza e prendete la **mappa** dal muro. Entrate nell'**Area 8** e correte nella **Stanza 20**. Scendete le scale e prendete l'oggetto dal pavimento. Al centro della stanza vedrete **6 pannelli**:

A D
B E
C F

Attivate il pannello C e scegliete il **pulsante rosso**.
Attivate il pannello D e scegliete il **pulsante rosso**.
Attivate il pannello B e scegliete il **pulsante verde**.
Attivate il pannello E e scegliete il **pulsante verde**.
Attivate il pannello A e scegliete il **pulsante blu**.
Attivate il pannello F e scegliete il **pulsante blu**.
Dopo l'intermezzo uscite dalla stanza e premete ripetutamente il pulsante **X** per eliminare lo Pterodattilo. Andate nell'**Area 7** e premete l'interruttore **verde**. Tornate alla **Stanza 19** e vedrete un altro intermezzo. Ora siete nella **Stanza 21**: salite le scale e usate l'oggetto raccolto nella Stanza 20 sulla **gru**. Dovrete aprirvi una strada attraverso la stanza; ecco come fare:
Primo: scegliete su, giù, sinistra, aggancia.
Secondo: scegliete sinistra, rilascia.
Terzo: scegliete su, aggancia.



Quarto: scegliete esci. Scendete la scala e passate nella **Stanza 17**. Potete uccidere il dinosauro che si trova qui, oppure scappare nella **Stanza 15**. Dopo l'intermezzo entrate nella **Stanza di Salvataggio**. Tom morirà. Tornate nella Stanza 15 e disattivate la rete laser. Entrate nella **Stanza 18**, prendete il **DDK - E** e la macchina per le impronte digitali. Andate nell'**Area 4** e usate la macchina sul cadavere fino a che non appare una scelta SI' / NO. In alternativa potreste fare la stessa cosa con il cadavere della **Stanza 11**. Tornate alla **Stanza 14** e usate la tessera di identificazione sul computer. Il codice che dovrete inserire sarà **58104** (**47812** per la versione giapponese) se avete preso le impronte del cadavere nell'Area 4, oppure **57036** (**46079** per il gioco giapponese) se le avete prese a quello della Stanza 11. Recatevi nella **Stanza 11**. Usate l'ascensore, e dopo l'intermezzo uccidete il dinosauro. Ora vi trovate nella **Stanza 16**, aprite la porta a nord.

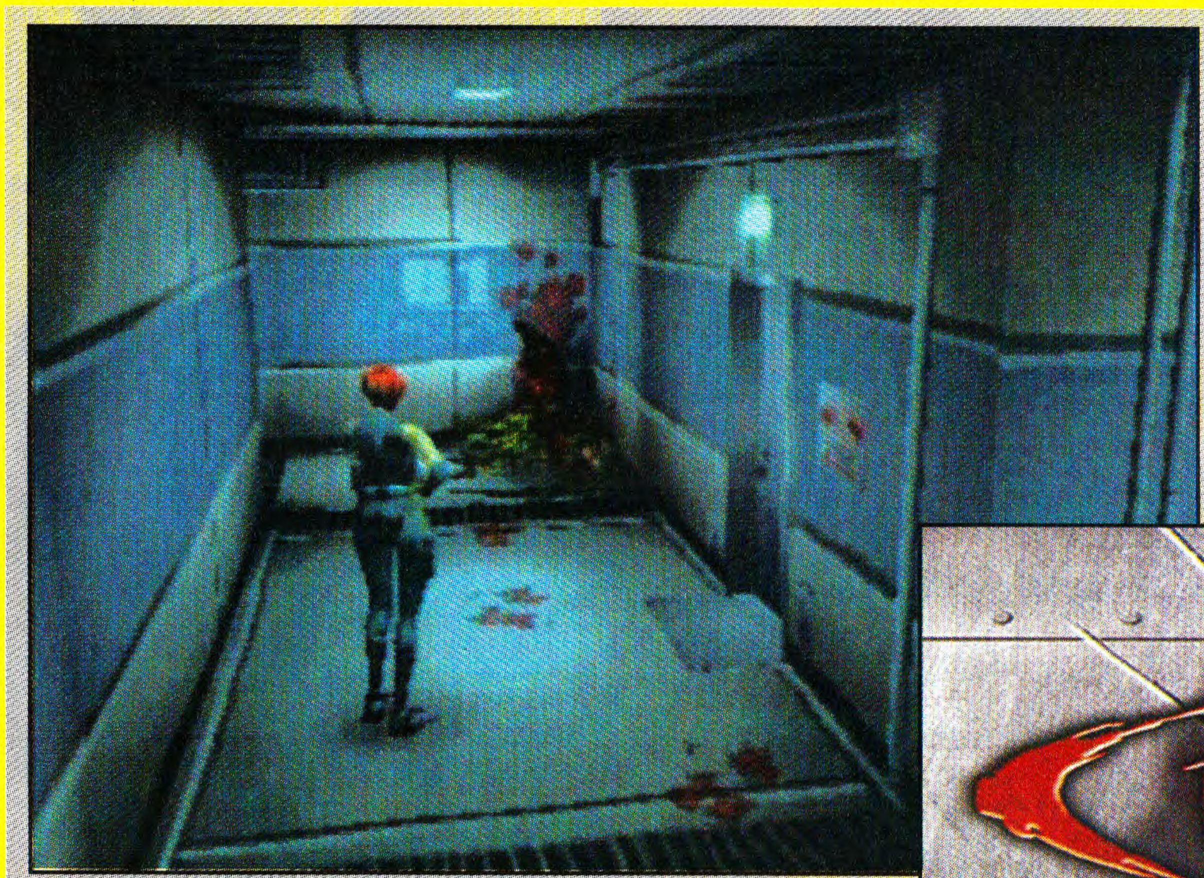
Codice: **L F A C E D O E G H**
R F A C T D O E R Y
Chiave: **3 4 5 6 7 8**
Risposta: **LABORATORY** (3=C, 4=D, 5=E ecc. Eliminatele dal codice).

Passate nella **Stanza 22**, disattivate la rete laser e uccidete i due dinosauri. Entrate nella **Stanza 23** e fate fuori il terzo dinosauro. Ora entrate nella **Stanza 24** e uccidete altri due dinosauri. Finalmente siete arrivati nella **Stanza 25**, dove vi aspetta un **DDK - E** sul tavolo. Disattivate la rete laser ed entrate nella **Stanza Salvataggio**. Prendete il **cacciavite** dalla cassetta degli attrezzi **rossa**. Attivate il computer accanto allo **schedario giallo**: il codice è **7248** (**5037** per la versione giapponese). Entrate nella **Stanza 26** e premete il pannello davanti alla **camera a gas**. Premete il pulsante di centro, poi quello a sinistra e infine quello di destra (destra, centro, sinistra per la versione giapponese). Entrate nella camera a gas. Dopo l'intermezzo riceverete la scheda **3695**, poi frugate l'uomo per ottenere una **chiave**. Potrete usarla nella Stanza Salvataggio del piano B1. Dentro troverete due scatole: potrete aprirne solo una. Quella di sinistra contiene due **medikit**, quella di destra un **siero** e un **medikit**. Uscite dalla camera a gas e verrete aggrediti da un dinosauro. Premete **X** per evitarlo e chiuderlo nella camera a gas. Potete andarvene semplicemente o gasarlo a morte, a vostra scelta. Tornate alla **Stanza 23** e usate la scheda **3695** sul computer alla vostra sinistra. Il codice è, ovviamente, **3695**. Vi troverete davanti un altro enigma. Tutto quello che dovete fare è far coincidere le immagini:
Primo: premete B due volte
Secondo: premete C una volta
Terzo: premete E una volta
(tenete presente che questo puzzle potrebbe essere diverso ogni volta che rigiocate).
Usate la scheda **3695** sull'armadio con la luce **verde**. Otterrete il **Disco - R**. Tornate alla **Stanza Salvataggio 2**. Nella parete a nord c'è un computer con degli interruttori sulla destra e sulla sinistra. Inserite il Disco - R nell'interruttore di **destra**. Gail entrerà nella stanza e vi darà una mano con il computer. Sbloccate la porta.



Codice: **T H E**
T H I R D E F N F E
B A L L O N
H I R O R R S G S Y
Chiave : **1 2 3 4 5 7 9**
Risposta: **E N E R G Y**

Entrate nella **Stanza 27** e controllate il pannello al centro del tavolo. La combinazione è **gamma**, **beta**, **alpha**. Uscite dalla stanza, usate il cacciavite sulla **scatola dei circuiti** e risolvete un altro enigma. Troverete tre pannelli.
Non toccate il pannello A, girate una volta a destra il pannello B e una volta a destra il pannello C. Dovrete mettere i pannelli nel giusto ordine: **C**, **A**, **B**.
Altro intermezzo, altra scelta. Se volete dar retta a Gail scegliete la prima opzione, se volete dar ragione a Rick scegliete la seconda.





A) GAIL

Uscite. Entrate nella **Stanza 24** e uccidete i due dinosauri. Entrate nella **Stanza 23** e scontratevi con altri due dinosauri; passate quindi nella **Stanza 22**: ci sono altri due dinosauri. Tornate nella **Stanza 16**, dove c'è un dinosauro. Ora, entrate nella **Stanza 21**.

B) RICK

Entrate nella **Stanza 27**. Controllate il computer alla fine della stanza: troverete un nuovo enigma. Vi consiglio di armarvi di carta e penna, dato che avrete solo due tentativi per dare la risposta giusta, e il codice cambia ogni volta, per cui non posso aiutarvi. Superato l'enigma, scendete la scala. Incontrerete Gail e il Dottor Kirk. Riceverete una **tessera identificativa**. Tornate alla Sala Controllo; usate l'ascensore e vi troverete nella **Stanza 28**. Controllate la **scatola** accanto alla porta ovest, riceverete una **tessera**. Andate nell'**Area 9**; entrate nella **Stanza 29** e usate la tessera della Stanza 28 sulla scatola di emergenza. Dopo l'intermezzo uscite; Rick vi chiamerà e il T-Rex cercherà di mangiarvi. Correte all'altro capo della stanza: rimanete nell'angolo sud est e continuate a sparare; dopo un po' fuggirete automaticamente.

Dopo il nuovo intermezzo andate nell'**Area 4** e poi nella **10**. Uccidete il dinosauro che vi salta addosso. Vicino al secondo angolo verrete aggrediti da un altro dinosauro, mandatelo a fare compagnia a quello di prima. Entrate nella **Stanza 30**; qui troverete **5 casse** che dovrete spostare: spingete la prima verso sinistra, la seconda verso il basso, la terza a destra e la quarta verso l'alto.

Uscite e godetevi il FMV. Correte verso la porta a sud ovest. Rick vi chiamerà, seguitelo fino alla porta a nord est: vi troverete nella **Stanza 31**. Camminate verso nord e, dopo l'intermezzo, uccidete tutti gli avversari. Entrate nella **Stanza 32** e uccidete anche i dinosauri che trovate qui; prendete poi la **tessera** accanto al cadavere. C'è anche un **foglio** accanto al corpo, da prendere. Entrate nella **Stanza 33** e, dopo l'intermezzo, nella **34**: prendete la **spina** dall'armadietto di vetro. Uscite e parlate con Rick. Entrate quindi nella **Sala di Salvataggio**, in cui prenderete il **B3-II** e il **B3-I** accanto a Rick.

Ora entrate nella **Stanza 35** e camminate verso nord. Verrete attaccati da due dinosauri: premete **X** rapidamente per sfuggirgli e poi, se volete, uccideteli. Entrate nella **Stanza 36** e uccidete il dinosauro che trovate qui senza starci a pensare troppo. Raccogliete la **chiave** e il **B3-III**. Tornate nella Stanza 35 e salite la scala: troverete un'altra scala, salite anche quella. Usate il **B3-I** sul computer. Dovrete ora risolvere un altro enigma: in pratica dovrete aprirvi la strada fino al cadavere.

Primo: scegliete destra, aggancia.
Secondo: scegliete sinistra, rilascia.
Terzo: scegliete su, aggancia.
Quarto: scegliete rilascia.
Quinto: scegliete destra, su, aggancia.
Sesto: scegliete su, giù, rilascia.
Settimo: scegliete destra, su, giù, aggancia.
Ottavo: scegliete esci.

Scendete le scale e raggiungete il cadavere. Prendete il **DDK - W** e poi portatevi nella **Stanza 37**. Uccidete i due dinosauri e poi entrate nella **Stanza 38**. Prendete la **mappa** e spostatevi nella **Stanza 39**: altri due dinosauri da abbattere.

Entrate nella Stanza Salvataggio e andate



nella seconda parte della stanza per trovare il **B2-I** vicino al cadavere. Raccogliete il **DDK - S** e poi controllate il computer per spegnere l'allarme. Uscite e infilatevi nel **condotto di areazione**. Seguite la strada fino alla fine e scendete, poi uccidete il dinosauro. Appena proverete a prendere la scheda per il Livello C salterà fuori un dinosauro, state pronti ad affrontarlo. Prendete la **scheda** ed entrate nella **Stanza 40**. Prendete il DDK - W che si trova qui e raggiungete Gail nella **Stanza 41**. Tornate nella Stanza 38 e aprite la porta.

Codice: **W B A D T H E I R C**
D D D H W
C B C G A
F G H I Y
Chiave: **2 3 4 6 7 8 9**
Risposta: **WATERWAY**

Entrate nella **Stanza Salvataggio 2** e andate al centro della stanza. Rick vi raggiungerà e assisterete a un intermezzo; quando questo terminerà, prendete il **B2-II**. Andate nella **Stanza 42** e camminate verso l'ascensore. Vedrete il T-Rex, e partirà una scena di intermezzo; appena questa finisce premete il pulsante **azione** davanti al pannello per raccogliere la spina ed entrate nella **Stanza 34**. Inserite la spina nel pannello davanti a voi e inserite il codice: **A - C - D**. Fatto questo, premete il pulsante azione stando davanti all'altro pannello. Uscite ed entrate nell'**ascensore**. Prendete il **DDK - D** e la scheda. Uscite dall'ascensore e tornate alla Stanza di Salvataggio 2; aprite la porta di **sinistra**.

Codice: **S A T U R D A Y**
B A B Y
N I L L G H I T
Z F E V E R
Chiave: **2 5 6 7 9**
Risposta: **STABILIZER**

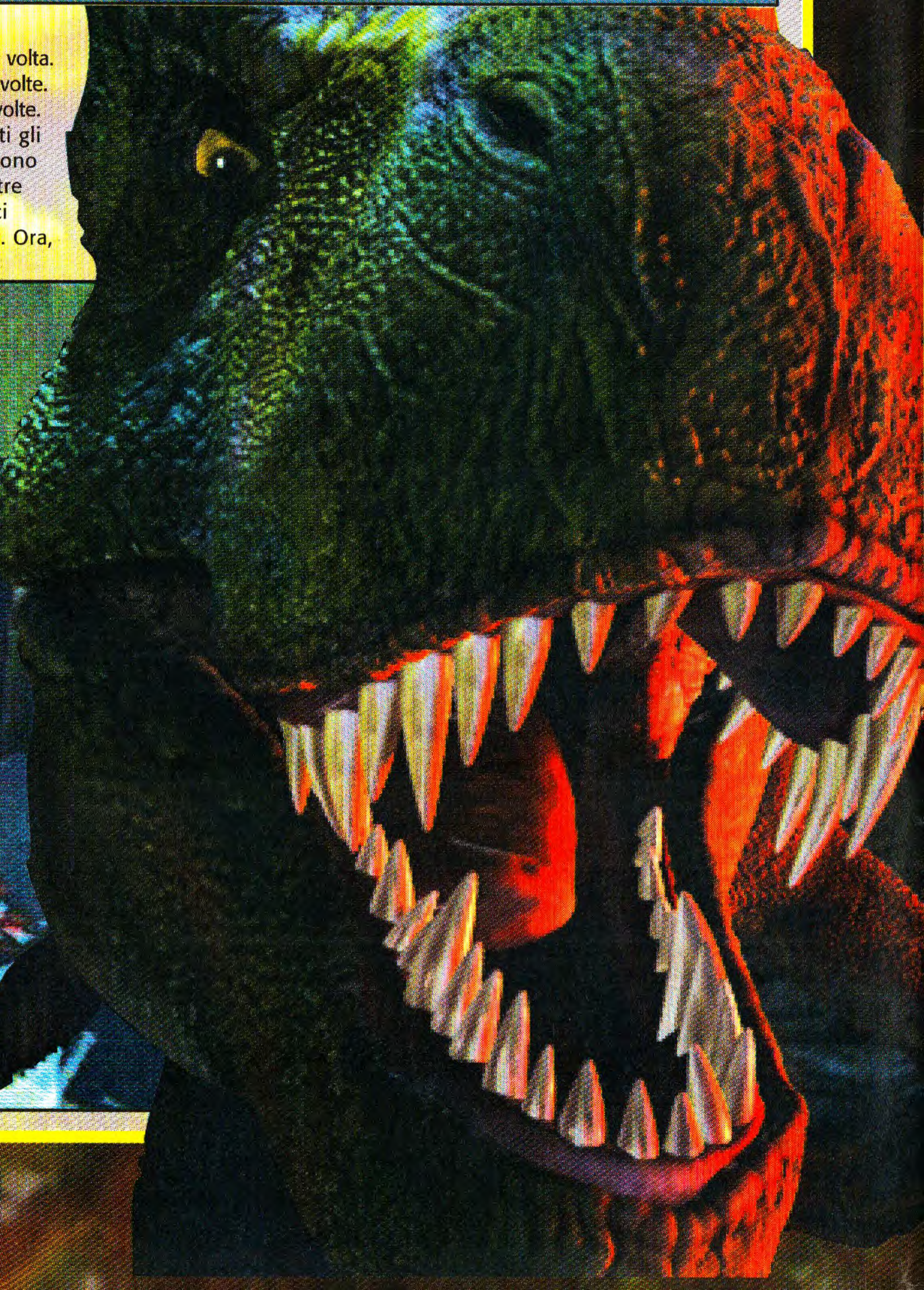
Prima di andarvene, entrate nella seconda parte della stanza. Vedrete un computer con un interruttore a destra e uno a sinistra.
Usate il **B2-I** su quello di **sinistra** e il **B2-II** su quello di **destra**. Attivate il computer: il codice è **0392**. Altro enigma, simile a quello che avete già incontrato. Dovrete far combaciare le immagini.

Per quello di sinistra:
Primo: premere **B** due volte.
Secondo: premere **C** una volta.
Terzo: premere **D** una volta.
Quarto: premere **C** due volte.
Quinto: premere **D** due volte
Per quello di destra:
Primo: premere **H** due volte.
Secondo: premere **I** due volte.
Terzo: premere **L** una volta.



Quarto: premere **K** una volta.
Quinto: premere **J** due volte.
Sesto: premere **K** due volte.
Adesso, nel Box 1 tutti gli elementi **bianchi** devono essere in basso, mentre nel Box 2 nel fondo ci devono essere i **rossi**. Ora, portate un elemento bianco dal Box 1 nello spazio vuoto del Box 2 e il gioco è fatto. Uscite dalla Stanza Salvataggio e vi troverete nella **Stanza 43**.
Andate a nord e disattivate la rete laser. Entrate nella **Stanza 44** e uccidete il dinosauro. Prendete il **DDK - D** e aprite la cassaforte, la combinazione è **1281**. Prendete il potenziamento per la pistola, andate nella **Stanza 43** e aprite la porta a sud.





Codice : **04 15 03**
20 15 18
06 11 09
18 11 07
Chiave: **GF**
Risposta: **DOCTOR KIRK**

Entrate nella **Stanza 45**. Utilizzate il **B2-II** sull'interruttore verde e il **B2-I** sull'interruttore successivo. Entrate nella **Stanza 46** e premete l'interruttore sulla parete nord per attivare il ponte. Entrate nella **Stanza 47**, scendete le scale e prendete la scheda Livello B che si trova sul computer sulla parete est. Salite le scale ed entrate nella **Stanza 48**, prendete la **mappa** ed esaminate la **lavagna** sulla parete est. Avete già incontrato anche questo tipo di enigma:
Pannello A: girate una volta a sinistra.
Pannello B: girate una volta a sinistra.
Pannello C: non fate nulla.
Dovrete mettere i pannelli in ordine: **B, C, A**.





A) GAIL
Uscite dalla stanza ed entrate nella **Stanza 47**. Prendete l'ascensore e dirigetevi verso la **Stanza 51**. Troverete moltissimi dinosauri lungo la strada; arrivati nella Stanza 51 dirigetevi nella seconda metà della stanza e prendete l'ascensore. Raccogliete lo **stabilizzatore** e l'**inizializzatore**.

B) RICK
Se date ragione a Rick riceverete un disco. Andate alla **Stanza 43**, troverete dinosauri ovunque. Passate attraverso la porta marcata Livello di Sicurezza A. Mettete il disco nel computer e inserite il codice **367204**. Raccogliete i due oggetti **I** e **II**. Rientrate nella **Stanza 40**, usate il disco sul computer che si trova sulla parete est, codice **0367**, e prendete l'I-B; poi fate lo stesso con il computer della parete sud, codice **0204**, per ottenere l'I-A e il II-A. Tornate alla **Stanza 44** e passate attraverso la porta Livello A. Usate il disco sull'armadietto di vetro che si trova nell'angolo a sud ovest. Prendete il **II-B**. Ora utilizzate l'I con il computer che si trova

Tornate nella **Stanza 47**, esaminate il computer a nord della vostra posizione e dopo l'intermezzo tornate alla **Stanza 48**, dove troverete un cadavere. Esaminatelo e troverete un pezzo di carta insanguinato con un codice: **1281**. Usate la macchina per le impronte digitali sulla scatola dei circuiti vicino al corpo. Camminate verso est e assisterete a un altro intermezzo. Vi troverete nella **Stanza 49**, passate nella **50** e continuate a camminare dritti. Ci sarà un altra scena di intermezzo: il Dottor Kirk vi minaccerà con la sua pistola, ma Gail interverrà per salvarvi. Riceverete una scheda Livello A.



Gail e Rick discuteranno nuovamente sulla strategia migliore, e di nuovo dovrete decidere a chi dare retta:





a nord della vostra posizione per ottenere lo stabilizzatore e l'inizializzatore. Dovrete prima risolvere un semplicissimo enigma.
Ritornate alla Stanza Salvataggio del livello **B2**. Utilizzate la tessera di identificazione con il computer accanto al cadavere, il codice è **31415** (**78814** per la versione giapponese). Ritornate alla **Stanza 47** e attivate il computer che si trova davanti alla porta sud. Tornate nella **Stanza 46** e attraversate il **ponte**. Premete il pulsante azione stando davanti all'**interruttore verde**. Inserite lo **stabilizzatore**; ora dirigetevi verso le porte sulla parete est, camminate verso sud e troverete un ascensore. Utilizzatelo per scendere al livello B3. Seguite la strada, salite le scale e poi scendete le nuove scale che trovate; continuate a seguire la strada e troverete un altro interruttore verde. Premete il tasto azione per attivarlo e inserite l'inizializzatore. Andate verso ovest e troverete un altro computer da attivare. Dopo l'intermezzo recatevi nella **Stanza 52** per incontrare Gail e assistere a un altro intermezzo.



Siete arrivati alla fine. Ora dovrete scegliere per l'ultima volta se seguire i consigli di Gail o di Rick. La vostra scelta determinerà il finale del gioco.

A) DATE RAGIONE A GAIL (Kirk catturato, Gail morto).
Tornate alla **Stanza 44** (se nella precedente scelta avevate dato ragione a Gail) o nella **51** (se avevate dato retta a Rick). Per sicurezza guardate la **mappa**: la vostra destinazione è segnata in rosso. Troverete dinosauri ovunque, per cui occhi aperti. Dopo l'intermezzo entrate nella **Stanza 53**: altra scena e poi seguite la strada e portatevi nella **Stanza 54**. Ancora intermezzo, e passate attraverso la porta a nord per entrare nella **Stanza 55**. Raccogliete il **proiettile** e uscite. Dovrete affrontare nuovamente il T-Rex: questa è l'ultima battaglia, fatelo fuori e potrete godervi il FMV finale.



B) DATE RAGIONE A RICK (Kirk sparito, Gail vivo).
Entrate nella **Stanza 55** e scendete le scale. Entrate nella **Stanza 54**. Utilizzate il contenitore che vi ha consegnato Rick sui **fusti** che si trovano nell'angolo sud est di questa stanza. Tornate nella Stanza 55, scendete le **scale** e raccogliete il **proiettile**. Uscite e affrontate il T-Rex. Ogni volta che sul vostro schermo appare la parola **"FUOCO"**, sparate al dinosauro rapidamente. Dopo 5 o 6 colpi avrete diritto al filmato finale.

C) TERZO FINALE (Kirk catturato, Gail vivo).
Avete due modi per ottenere il terzo finale.
1) Date ragione a Gail
Date ragione a Gail, ma non andate verso la stanza marcata in **rosso** sulla vostra mappa; dirigetevi invece verso la **Stanza 57**. Potete seguire tre strade:
- partite dalla **Stanza 37**: ci sono due dinosauri; passate nella **Stanza 35**, dove troverete altre due bestiacce. Entrate nella **36** in cui c'è un dinosauro solo. Entrate nella **Stanza 56**, premete il pulsante **verde** per attivare l'ascensore ed entrate nella **Stanza 57**.
- Portatevi nella **Stanza 41**. Sulla parete est di questa stanza troverete un computer: attivatelo. Apparirà un enigma, dovrete risolverlo **4 volte** e farete aprire una porta. Entrate e arriverete nella **Stanza 56**. Premete l'interruttore **verde** per attivare l'ascensore. Entrate nella **Stanza 57**.
- Andate nella **Stanza 38**, entrate nella **39** e uccidete i due dinosauri. Passate per la porta di Sicurezza Livello A, passate nella **Stanza 56** e poi nella **57**. Andate al centro della stanza e vedrete un **elicottero**. Uscite e raggiungete l'Area marcata in **rosso** sulla vostra mappa. Dopo



l'intermezzo uscite dalla stanza e prendete l'**ascensore**. Vedrete un'altra scena di intermezzo e poi dovrete affrontare il T-Rex. Dovrebbero bastare tra i 3 e i 5 colpi per abbatterlo. Godetevi il finale.

2) DATE RAGIONE A RICK

Non andate nella stanza marcata in rosso sulla mappa. Utilizzate invece il **tracciatore** che vi ha dato Gail per trovare il Dottor Kirk. Si trova nella **Stanza 57**; avete tre modi per arrivarci:
- partite dalla **Stanza 37**: ci sono due dinosauri; passate nella **Stanza 35**, dove troverete altre due bestiacce. Entrate nella **36** in cui c'è un dinosauro solo. Entrate nella **Stanza 56**, premete il pulsante **verde** per attivare l'ascensore ed entrate nella **Stanza 57**.
- Portatevi nella **Stanza 41**. Sulla parete est di questa stanza troverete un computer, attivatelo. Apparirà un enigma: dovrete risolverlo **4 volte** e farete aprire una porta. Questa volta l'enigma è più tosto, vi conviene armarvi di carta e penna. Entrate e arriverete nella **Stanza 56**. Premete l'interruttore **verde** per attivare l'ascensore. Entrate nella **Stanza 57**.
- Andate nella **Stanza 38**, entrate nella **39** e uccidete i due dinosauri. Passate per la porta di Sicurezza Livello A, passate nella **Stanza 56** e poi nella **57**. Andate al centro della stanza e vedrete il Dottore che cerca di svignarsela in elicottero.

Cercate di arrivargli alle spalle, ma Rick manda all'aria il vostro piano. Assisterete a un intermezzo. Quando finisce, prendete il **proiettile** e uscite. Dopo l'ultimo intermezzo ve la vedrete con il T-Rex. Con 3, 5 colpi dovreste farlo fuori e potrete godervi il filmato.

ULTIME CONSIDERAZIONI

Tutte le volte che dovrete scegliere tra i suggerimenti di Gail e quelli di Rick, tenete presente che la prima scelta vi porterà a combattere parecchio, mentre la seconda prevederà la risoluzione di enigmi.

Prima di effettuare una scelta non pensate solo a quanto siete bravi con il grilletto o con l'enigmistica, ma contate anche i proiettili che avete in tasca. Per la risoluzione degli **enigmi**, non fatevi spaventare. In realtà troverete sempre gli stessi enigmi: cambia la difficoltà, ma il sistema di soluzione è sempre lo stesso. Non esitate ad armarvi di carta e penna per risolvere i più complessi. Nei casi più disperati rivolgetevi al nono abbonato alla Settimana Enigmistica. Premete tutti gli **scaffali** che incontrate, non si sa mai cosa potreste trovare o, in un caso, sentire.



OPERATION: WIPE OUT

L'Operazione: Wipe Out è il tipo di missione che piace a Gail. Siete solo voi, le vostre armi e una palata di dinosauri. Non potete salvare, non potete usare la mappa. Potete solo sparare...

MISSIONE 1

Tempo limite: 5 minuti
Bersagli: 10
Locazione: B1
Partite nella **Stanza 15**, è vuota. Entrate nella **Stanza 16**: due dinosauri, qui. Passate nella **Stanza 17**: un dinosauro nel fondo della stanza. Portatevi nella **Stanza 22**: due dinosauri. **Stanza 23**: altri due dinosauri. **Stanza 24**: due dinosauri, ne manca solo uno all'appello. Entrate nella **Stanza 25**: qui non c'è niente. Tirate il fiato, entrate nella **Stanza 26** e uccidete l'ultimo dinosauro. Tornate nella **Stanza 15** e scendete le scale.

MISSIONE 2

Tempo limite: 4 minuti
Bersagli: 6
Locazione: B2
Siete nella **Stanza 58**, in compagnia di un dinosauro nell'angolo della stanza. Entrate nella Stanza di Salvataggio e passate nella **Stanza 43**. Niente dinosauri fino a qui. Entrate nella **Stanza 59**: qui ci sono due dinosauri, uno alla vostra destra e uno in fondo a sinistra. Entrate nella **Stanza 40**: c'è un dinosauro ad attendervi. Uscite ed entrate nella **Stanza 41**. Mentre camminate verrete assaliti da un dinosauro. Uccidetelo, entrate nella **Stanza 45** e uccidete l'ultimo dinosauro di questo livello. Tornate alla **Stanza 58** e scendete le scale.

MISSIONE 3

Tempo limite: 3 minuti
Bersagli: 7
Locazione: B3
Questa è la missione più difficile: avete poco tempo, e tutti i dinosauri qui sono fortissimi: possono uccidervi con un colpo solo. Buona fortuna! Partite nella **Stanza 39**, in compagnia di due dinosauri. Entrate nella **Stanza 38**, vuota, e poi nella **37**, dove ci sono altri due dinosauri. Proseguite attraversando la **Stanza 42**, la **Stanza Salvataggio** e la **Stanza 35**. In quest'ultima stanza vi attendono due dinosauri, entrambi vi saranno subito addosso appena entrate. Entrate nella **Stanza 36**, uccidete l'ultimo dinosauro e correte alla **Stanza 39**. Prendete le scale, e complimenti: siete sopravvissuti alla Operazione: Wipe Out!!

A cura di Christian Pettini

I giochi arcade sono il "sale" dell'intero genere dei videogames: si tratta di titoli immediati, in cui l'azione e la rapidità contano più del pensare. Agli arcade propriamente detti (aventi una derivazione coin-op che conferisce loro immediatezza, semplicità e divertimento) si accostano solitamente giochi più precisamente di "azione", che poggiano su una dinamica orientativamente a scorrimento in cui più o meno si salta, si spara e si raccolgono oggetti. La potenza di PlayStation ha permesso lo sviluppo di giochi d'azione davvero coinvolgenti (Syphon Filter su tutti) che, grazie a trama e gameplay complessi, regalano momenti di intensa, sincera esaltazione.

ARCADE

I MIGLIORI DIECI GIOCHI DI AZIONE

1. Syphon Filter
2. Die Hard Trlogy
3. Akuji the Heartless
4. Fighting Force
5. Nightmare Creatures
6. Ray Tracers
7. Castlevania X
8. Grand Theft Auto
9. T'ai Fu
10. Guardian of Darkness



I MIGLIORI DIECI 'RETROGIOCHI'

1. Pacman
2. Xevious
3. Ghost'n'goblins
4. R-Type
5. Joust
6. Commando
7. Galaxian
8. Pole Position
9. 1942
10. Dig Dug



A

AGENT ARMSTRONG
(Virgin Interactive)
MC



Siete un agente non molto speciale che, dotato di armi e capacità anch'esse abbastanza usuali, deve farsi largo sgominando nemici lungo molti livelli a scorrimento orizzontale in cui (questa è relativamente una novità) è concesso un minimo di spostamento verticale. La grafica onesta e una giocabilità discreta, unite a una tecnica accettabile, lo rendono indicato per gli amanti dei vari Last Ninja e Shinobi, con cui condivide la natura ma non certo il fascino.
N. Giocatori: 1

68

AKUJI THE HEARTLESS
(Eidos)
MC, DS

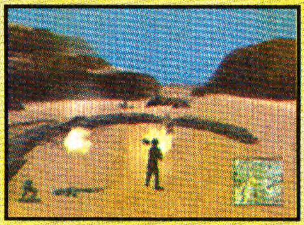




In un'ambientazione davvero convincente, il caro "senza cuore" muove avanzando non solo nei livelli ma anche nella trama, che vi vede muovervi in cerca di vendetta (di un cuore, per la precisione). L'ambientazione è davvero convincente, e la grafica riesce a rendere locazioni e nemici carichi di dolore e malessere. La giocabilità è molto buona e il gioco, seppur molto orientato verso l'azione, è ricco di oggetti e mosse effettuabili e quindi risulta un pelo più complesso dei classici arcade a scorrimento.
N. Giocatori: 1

91

ARMY MEN
(3DO)
MC, DS







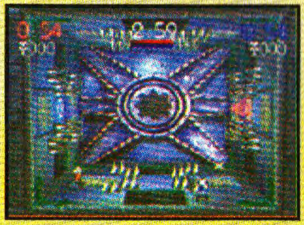
Avete il controllo di un soldatino di plastica verde, che si muove all'interno di scenari che replicano con efficacia i fortini e quant'altri scenari di guerra ricostruiti in scala (1/72 o 1/48, ve lo dice un appassionato di modellismo) che ospitavano le nostre partite da bambini, con i soldatini di plastica veri. La grafica un po' spoglia risulta comunque adeguata; sul fronte della giocabilità le cose vanno più che bene perché questo prodotto è immediato, giocabile e divertente. Nuove armi e missioni sempre diverse aggiungono varietà a una meccanica che potrebbe risultare monotona.
N. Giocatori: 1-2

80

B

BLAST CHAMBERS
(Activision)
MC, MT





Muovete uno sportivo del futuro che deve raccogliere un cristallo per portarlo in un punto preciso all'interno di una arena, al fine di evitare una spiacevolezza: che il timer della bomba sulla sua schiena raggiunga lo zero... I problemi sono che il cristallo è unico e i concorrenti molti, (ne rimarrà soltanto uno!!!) e che le arene, ricche di ostacoli, scale e trabocchetti possono ruotare, complicando la dinamica. Graficamente modesto, discretamente giocabile, ha il suo punto di forza nella competizione tra 4 giocatori che può animare frizzanti sfide.
N. Giocatori: 1-4

70

BLOOD LINES
(Sony)
MC, MT, DS

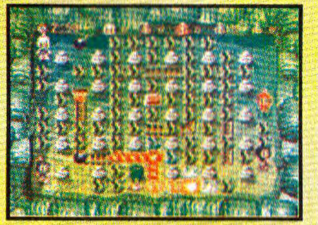


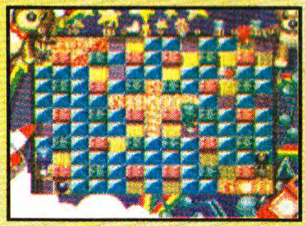


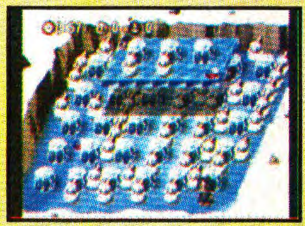
All'interno di arene tridimensionali dall'architettura molto complessa, due tre o quattro figuri cercano di colorare particolari item per vincere la competizione; compito di uno è di colorare detti oggetti, compito dell'altro è di impedirlo, e anzi di colorare gli item con la tonalità propria. Per ostacolarsi e difendersi, i tipini hanno a disposizione simpatici gingilli di dolore. La semplice dinamica è in realtà vincente perché abbinata a velocità e coinvolgimento. Le partite in quattro, poi, con il multitap garantiscono un piacere intenso e duraturo.
N. Giocatori: 1-4

78

BOMBERMAN WORLD
(Sony)
MT







Il poligono arriva pure nel world di Bomberman! I labirinti bidimensionali offrono ora una inquadratura isometrica mobile che esalta la frenesia. Il gameplay rimane identico a quello delle versioni bidimensionali per i sedici bit: eliminate, usando le bombe, tutti i nemici all'interno del labirinto, calcolando il loro passo, la gittata dell'ordigno e la struttura dell'area di gioco. Una grafica che non ha guadagnato molto nel passaggio dal 2 al 3D sorregge un'idea semplice e avvincente che raggiunge il massimo nelle partite in multiplayer. Ma anche in singolo, l'intelligenza della dinamica rende questo prodotto più interessante dei vari Blast Chambers, Grid Run e Frogger.
N. Giocatori: 1-4

87

LEGENDA DELLE COMPATIBILITA':
NC = Nessuna compatibilità
MC = Memory Card
LK = Link Cable
MT = Multitap
DS = Dual Shock
NG = NegCon
JG = JogCon
AJ = Joystick Analogico
SG = Pistola
MS = Mouse

BUBBLE BOBBLE ALSO FEATURING RAINBOW ISLANDS
(Sony)
NC
Dal coin op del bar direttamente sulle nostre PlayStation arrivano due dei giochi più divertenti e compulsivi della storia dei videogames, che incarnano alla perfezione il concetto di arcade. Nel primo (Bubble Bobble) dovete ripulire le 100 arene inglobando in bolle i nemici, facendoli poi scoppiare; da soli o in due si controllano i simpatici draghetti Bub e Bob che avremmo ribeccato in Bust-a-Move.



In Rainbow Islands dobbiamo scalare le piattaforme raccogliendo bonus ed eliminando nemici tramite il lancio degli arcobaleni del titolo. Una tecnica non sopraffina, magari anche offensiva per l'occhio dell'utente che ama Wip3out, cela una giocabilità al servizio di un divertimento ineguagliabile, senza pari, silvioso; il massimo, insomma!
N. Giocatori: 1-2

90

BUBBLE BOBBLE 2
(Acclaim)
MC
La dinamica del primo vincente Bubble Bobble viene clonata in questa nuova edizione che espande i concetti del prequel. La tecnica presenta arene in sgargianti multicolor, la configurazione delle aree richiede un impegno supplementare.
Purtroppo il fascino dell'originale è andato perduto, e questo giochino nuovo è molto più inadeguato e "vorrei ma non posso" della prima puntata; sebbene divertente e godibile, non riesce a essere interessante.



N. Giocatori: 1-2

75

C

CASTLEVANIA X
(Konami)
MC
Un grande, grandissimo hit Konami arriva su PlayStation; la natura della splendida serie è replicata con precisione, non ci sono poligoni e terze dimensioni di mezzo, ma comunque le capacità della console in ambito bidimensionale (numero di sprite in movimento, colori su schermo, fluidità dello scrolling, effetti speciali, musiche digitali) sono sfruttate a dovere e si vede che questo è un prodotto per tutti e 32 i potenti bit della scatola grigia.
Se l'aspetto tecnico è assolutamente in linea con gli standard qualitativi imposti, la giocabilità non è da meno e il divertimento, che trae spunto da un gameplay semplice e avvincente, è notevole. Ottima anche la longevità.





N. Giocatori: 1

84

COURIER CRISIS
(BMG)
MC





Paper Boy ritorna sulla dea grigia (Camilla!) condito con una salsa a base di poligono che però ne copre il gusto.
Girate in sei quartieri conportandovi da perfetto pony express, in sella a una bicicletta, lottando contro il tempo e gli altri ostacoli: cani, mezzi, vecchiette, teppisti ecc. Un aspetto grafico poco esaltante regge un gioco in cui uno scarso controllo e una notevole ripetitività affossano il prodotto.



N. Giocatori: 1

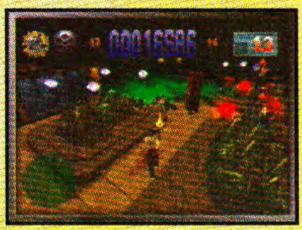
63

D

DIE HARD TRILOGY
(Electronic Arts)
MC, NG, SG





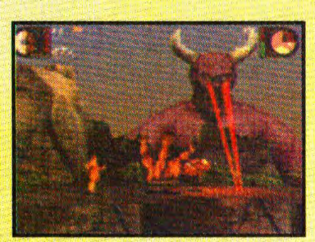


Tre giochi in uno, e che giochi!
Ispirati alle tre pellicole con Bruce Willis, gli episodi presentano un arcade tridimensionale a scorrimento (ambientato nel Nakatomi Plaza del primo "Die Hard"); uno shooter in stile Time Crisis, ambientato nell'aereoporto di New York ("58 minuti per morire"); un racing a caccia di bombe ("Die hard - Duri a morire").
La tecnica dimostra i suoi anni, ma i tre episodi sono giocabili e divertenti. Un prezzo imbattibile e una longevità che possono avere solo tre giochi differenti rendono questo CD un prodotto imperdibile per chiunque.
N. Giocatori: 1

92

F

FANTASTIC FOUR
(Acclaim)
MC

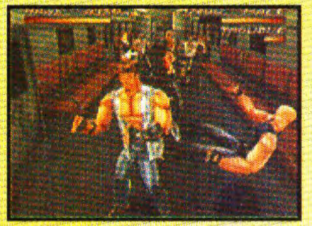


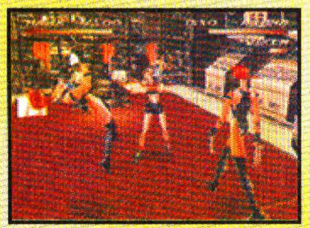


Arrivano su PlayStation e restano quattro, ma non sono fantastici per niente. I super eroi che abbiamo amato, dotati di strabilianti poteri, sono protagonisti di un arcade a "scoramento", in cui lo scorrimento laterale vi vede affrontare orde di nemici ma non appassiona nemmeno 'sta ceppa. Il gameplay è sinistro: scarso controllo, azione sballata, scontri da latte alle ginocchia. E la grafica si attesta su questi valori.
N. Giocatori: 1-2

45

FIGHTING FORCE
(Eidos)
MC, DS
Il gameplay di un qualunque arcade a scorrimento a sedici bit, se quando viene riproposto su PSX ne accoglie le idee di fondo, diventa Fighting Force: movimento in arene tridimensionali, azione arricchita da aree 3D, giocabilità esaltata da un gameplay approfondito; nei fatti, arricchito da molte mosse e da un'alta interazione con gli oggetti e l'ambiente.





I MIGLIORI DIECI ARCADE

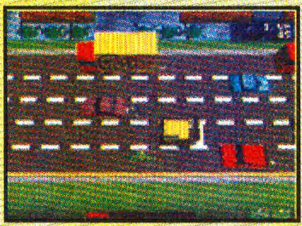
1. Bubble Bobble also featuring Rainbow Islands
2. Bomberman World
3. Poy Poy
4. Blood Lines
5. Overboard!
6. Pro Pinball: Big Race U.S.A.
7. Bubble Bobble 2
8. Frogger
9. Blast Chambers
10. Grid Run



Vi fate largo in aree ricche di nemici, sfruttando mosse speciali, armi e tutto ciò che trovate nell'area di gioco per proseguire; la giocabilità è molto buona, e il titolo è divertente grazie all'elevato grado di esagerazione dell'azione. Onesta la grafica, bassina la longevità.
N. Giocatori: 1-2

89

FROGGER
(Hasbro)
MC, MT
A volte ritornano, con la loro simpatia ma con un moderno aspetto poligonale! Dobbiamo ancora aiutare la rana che, dal basso verso l'alto dello schermo, deve attraversare la strada e poi il fiume per soddisfare il bisogno primario di nutrirsi. Nuove introduzioni sono costituite dalla possibilità di giocare in quattro grazie al multitap e al quadruplo split screen, e da nuovi livelli che hanno la funzione di aumentare la "quantità" offerta proponendo aree piene di trabocchetti da superare sfruttando le nuove abilità rettili.



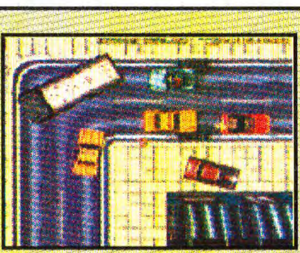
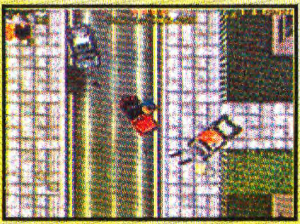


N. Giocatori: 1-4

76

G

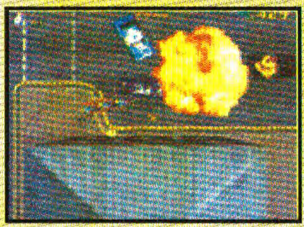
GRAND THEFT AUTO
(DMA)
MC
In questo gioco dall'ambientazione oltraggiosamente criminale guidate un furfante che cerca di farsi strada nel mondo della malavita; selezionando la missione, eseguite sporchi affari il cui cuore è (lo recita il titolo) il furto di vetture.

In realtà il gioco è semplice e ripetitivo nella meccanica, ma è divertente perché tutto quello che fate rappresenta qualcosa di marcio. L'azione è inquadrata dall'alto e la grafica è povera; per giunta, scatta. Peccato per un'estetica malvagia, perché il gioco è davvero divertente!
N. Giocatori: 1

86

GRAND THEFT AUTO LONDON
(DMA)
MC, DS






Un disco espansione! Per giocare con questo GTAL dovete necessariamente possedere il GTA originale, che viene arricchito da una nuova ambientazione. Gli arricchimenti non sono pochi come potreste pensare, dal momento che oltre a una nuova città ci sono armi, missioni, mezzi e nemici nuovi, il tutto condito da una ambientazione divertente e coerente. Ottime le musiche.
N. Giocatori: 1

84

GRID RUN
(Activision)
MC




Un arcade originale e immediato, che prende spunto dal celebre "acchiappabandiera" le cui regole, arricchite, sono qui riproposte. Ambientato in labirinti spaziali, è un frenetico gioco che fa della semplicità la sua arma migliore. In realtà la giocabilità, buona, vale soprattutto nelle partite a due, che si avvantaggiano di un elemento di sfida latitante (per colpa dell'IA) nelle sfide in single play.
N. Giocatori: 1-2

77

GUARDIAN OF DARKNESS
(Cryo)
MC, DS



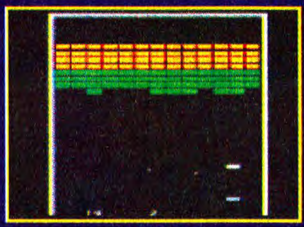

SPECIALE RETROGAMING

Giocare con le pietre miliari del divertimento elettronico, con i vecchi titoli conosciuti in sala, va molto di moda. Le software house ben lo sanno, e stanno riproponendo sulla PlayStation le riproduzioni dei vecchi hit; questo Wanted dedicato agli arcade non può quindi considerarsi completo senza una sezione speciale dedicata alle collection di vecchi coin op (gli arcade per eccellenza, semplici, immediati e velocemente succhiasoldi) che fanno la felicità degli anziani videoplayer come me e i miei amici, patetici nostalgici che amano versare lacrime pensando alla bellezza del divertimento scemo con cui ci trastullavamo nell'età dell'indecenza.

ATARI COLLECTION
(GTI)
MC



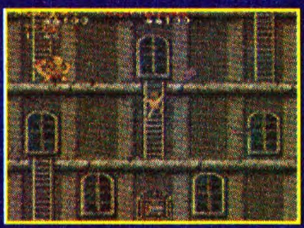

Direttamente dal vecchio VCS arriva una compilation che riporta tutti i vecchi successi; oddio, in realtà non proprio tutti, ed è un peccato: il capace supporto digitale PSX potrebbe tranquillamente contenere l'intera softeca del vecchio Atari 2600. Tuttavia non mancano i maggiori successi, che riproposti identici agli originali appaiono tanto datati da risultare interessanti solo per chi ha amato davvero la console Atari; i giocatori meno anziani potrebbero rimanere persino traumatizzati da un CD siffatto.

N. Giocatori: 1

50

CAPCOM GENERATIONS
(Capcom)
MC
Tanti giochi racchiusi in un'unica confezione; sono raccolti in modo da rispettare una certa coerenza e quindi abbiamo vicini gli sparatutto della serie 194X, ambientati durante la





Seconda guerra mondiale. C'è poi la raccolta sulla supermitica serie di Ghost'n'goblins, una collection su sparatutto a scorrimento (Commando, Gunsmoke e Mercs) e infine un miscuglio di titoli meno interessanti. Un ottimo acquisto per riscoprire perle di giocabilità, a patto che l'approccio consideri una tecnica assolutamente inattuale.




N. Giocatori: 1

80

IREM ARCADE CLASSIC
(Irem)
NC
R-Type. Un nome una garanzia. Non mancano gli sparatutto della serie su questa collection, sostanzialmente dedicata al più grande successo da sala della Irem. Il valore di questo CD non è solo legato alla passione non sopita per il vecchio shoot'em up, ma anche alla monotematicità sostanziale del medesimo.
N. Giocatori: 1

50

NAMCO MUSEUM VOL.1
(Namco)
MC




Il primo "museum" Namco presenta una sezione storica dedicata alla 'cultura' dei giochi presentati, cosa che verrà riproposta nei titoli successivi. L'offerta dei giochi prevede, tra gli altri, le versioni originali di Pacman, di Galaga e di Pole Position. Per gli appassionati di vecchia data è il massimo.
N. Giocatori: 1-2

80

NAMCO MUSEUM VOL.2
(Namco)
MC



Il "museo numero due" offre giochi un po' meno famosi di quelli contenuti nel primo; in realtà, accanto al celebre (ed eccezionale) Xevious, non c'è

Siete il guardiano di questo mondo: a voi è dato il compito di vegliare su un portale che mette in contatto la nostra realtà con un non meglio precisato aldilà pieno di entità che hanno proprio voglia di venirci a rompere i marroni. Con l'uso della magia libererete i livelli da entità maligne; il gameplay è intrigante e l'ambientazione si conferma ottima. Tuttavia, una tecnica grafica altalenante (ottimi i colori e la risoluzione, pessime le collisioni tra sprite e le animazioni) e una giocabilità non precisa al millimetro mi spingono a consigliarvi, se vi alletta l'articolo, di dargli un occhiata prima di comprarlo.
N. Giocatori: 1

84

I

INCREDIBLE HULK
(Eidos)
MC
L'incredibile Hulk è protagonista di questo gioco



decisamente moscio: la scarsa cura realizzativa accoglie fin da subito l'utente (i menu e tutto il contorno sono flaccidi) e si conferma in un'azione poco interessante in cui non v'è traccia della potenza del personaggio Marvel. In tanta mediocrità non spicca la tecnica; lasciatelo dov'è.
N. Giocatori: 1

53

L

LEGEND
(Funsoft)
MC
Un classico arcade a scorrimento che sfrutta le capacità della PlayStation: la grafica poligonale regna sovrana e arricchisce la cosmesi di personaggi e aree di gioco.





L'ambientazione medieval-fantasy è interessante, e alimenta un gameplay magari non vario ma che certo ha i suoi bravi estimatori. La giocabilità è buona, e il gioco si attesta su livelli sostanzialmente discreti.
N. Giocatori: 1-2

79

M

METAL SLUG
(SNK)
MC
Da SNK arriva un gioco





principe: dietro a una tecnica certo non sopraffina si cela un titoletto davvero divertente.
La giocabilità di Metal Slug (un arcade a scorrimento), infatti, è realmente ottima e il gusto retrò rovina solo appena il valore complessivo del prodotto. La storia prevede un soldato che si fa strada e l'ambientazione, interessante, è resa con efficacia. Un buon prodotto, da godere anche in due.
N. Giocatori: 1-2

80

N

NIGHTMARE CREATURES
(Sony)
MC







Quando un'idea semplice arriva su PSX, i risultati possono essere ottimi come nel caso di Nightmare Creatures. Qui dovete sostanzialmente eliminare un novello Frankenstein inseguendolo attraverso tanti livelli; la trama banale è resa attraverso un eccellente filmato iniziale, introducendo in un'atmosfera confermata nel resto del gioco. Siamo nella Londra vittoriana di fine '800, i cui vicoli umidi e nebbiosi sono resi con splendida cura ed efficacia. La giocabilità è ottima, il personaggio (inquadrato posteriormente) si controlla molto bene ed è in grado di performare molte simpatiche mosse. Le aree poligonali sono stupende, e i nemici incutono un certo timore. Grande atmosfera, grande coinvolgimento, grande divertimento... Grande e basta!
N. Giocatori: 1

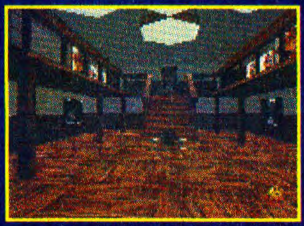
87

O

OVERBOARD!
(Psygnosis)
MC, MT
Le idee più semplici sono sempre le migliori! Da perfetti corsari, affrontate



molto altro. Probabilmente la passione per quello che è un gioco meraviglioso e (ai tempi) innovativo, non è sufficiente a spingere il nostalgico all'acquisto.

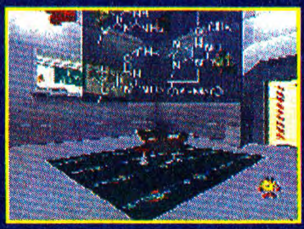


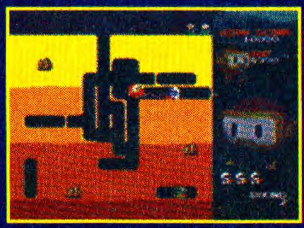


N. Giocatori: 1-2

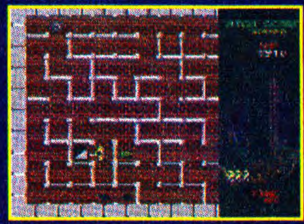
65

NAMCO MUSEUM VOL.3
(Namco)
MC
Galaxian e Dig Dug, due campioni di giocabilità, sono i pezzi forti dell'offerta di questo terzo Museum. A questi si aggiunge Pole Position 2, che però presenta gravi problemi di giocabilità, non risultando soddisfacente.









Comunque si tratta di un bel pezzo di storia, che piacerà ai tanti appassionati, felici di rigiocare sulla nuova console con quei titoli che hanno sicuramente segnato l'inizio della passione videogiochistica.
N. Giocatori: 1-2

76

NAMCO MUSEUM VOL.4
(Namco)
MC







La penultima puntata dei musei Namco non ha molto da offrire; la versione originale di Pacland da sola non basta a reggere un CD che comunque costa bei soldi.
Gli altri titoli presenti sul nero compact sono infatti poco divertenti e interessanti, pur potendo avere un valore per coloro che li cercano in versione originale.



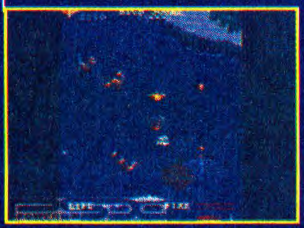
N. Giocatori: 1-2

68

NAMCO MUSEUM VOL.5
(Namco)
MC
I quinto Museum è probabilmente il peggiore perché, accanto a Pacmania



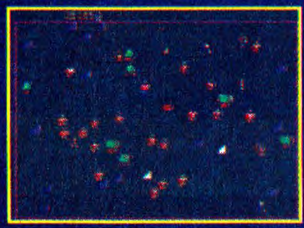


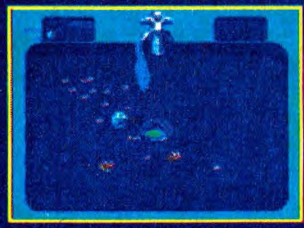


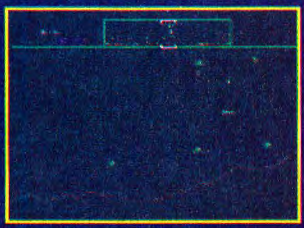
(un Pacman i cui labirinti sono inquadrati non dall'alto ma in visuale isometrica), ci sono titoli relativamente recenti che il grande pubblico non conosce, e inoltre la cui qualità non è affatto alta.
N. Giocatori: 1-2

65

WILLIAMS ARCADE GREATEST HITS
(GTI)
MC





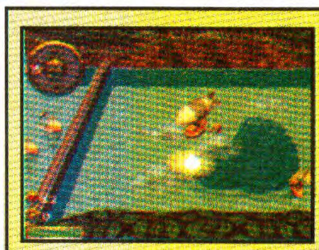




Cinque giochi in un unico CD; un numero onesto, raggiunto tramite giochi diversi che hanno un 'peso' diverso. Così, accanto a Bubbles e Sinistar (vi basta il nome?) abbiamo tre calibri davvero grossi: Joust, Defender e Robotron, e quest'ultimo è certo migliore in questa versione piuttosto che in quella poligonale ripresa apposta per PlayStation. Il discorso è sempre lo stesso: il rispetto per queste pietre miliari non può spingere all'acquisto chi la passione per il retrogaming non ce l'ha.
N. Giocatori: 1-2

74

le insidie lungo coste piene di ricchezze e tesori, difesi da nemici.
Il controllo sul veliero è semplice e immediato, e il gioco è divertente.
La semplicità è però anche un limite: alla lunga l'interesse cala, limato da una certa ripetitività; a poco servono nuove armi e ambientazioni. L'opzione per il gioco in quattro, tuttavia, addolcisce le cose e aumenta il valore del prodotto.
Buono l'impatto estetico, reso valido dalla bella riproduzione dell'acqua.
N. Giocatori: 1-4




82

P

PEPSIMAN
(KID)
MC, DS



Il gioco maranga per eccellenza. Siamo impazziti tutti per questo gioco semplice all'inverosimile (si tratta di controllare il passo di un tazauro muscoloso lungo dodici stages ambientati nei più diversi luoghi per raccogliere lattine di Pepsi), in cui l'umorismo demenziale è presente a palate. La tecnica è convincente, la giocabilità è onesta e il gameplay semplice ha consentito l'implementazione di livelli la cui difficoltà aumenta la sfida, che in effetti, basata su dodici livelli e il time attack, è un po' scarsa. Ma riderete come degli ebeti...
N. Giocatori: 1

88

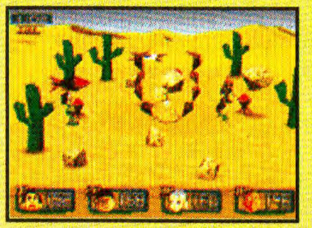
POY POY
(Konami)
MC, MT
Konami rende felici le compagnie numerose con questo giochino in cui fino a quattro stupidi si affrontano all'interno di arene in cui sono presenti oggetti e dislivelli.




L'obbiettivo è proprio quello di eliminare gli avversari, niente di più semplice. La giocabilità è buona e l'idea, scalmanata e divertente, è implementata bene. Certo, in modalità single il gioco non ha molto da offrire (anche perché arene e item non sono presenti in numero soddisfacente e la realizzazione è un po' povera), ma certo l'idea di picchiare gli amici su schermo può diventare il modo migliore per farsi quattro risate insieme.
N. Giocatori: 1-4

84

POY POY 2
(Konami)
MC, MT, DS





Come nel prequel, siamo sempre all'interno di arene per primeggiare, a suon di cazzotti, zaccagnate e colpi proibiti, sui nostri avversari. La sfida, rispetto alla prima puntata, è aumentata dalla conformazione delle arene e dalle armi, ma la sostanza semplice, immediata e divertente non ha subito, per fortuna!, grosse alterazioni. Modesto l'aspetto grafico, ma assolutamente rilevante il godimento nel menare a più non posso.
N. Giocatori: 1-4

84

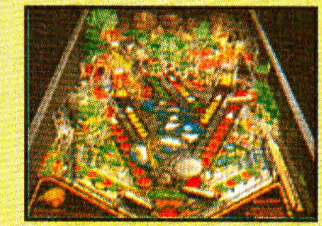
PRO PINBALL: THE WEB
(Empire)
MC




Il primo titolo della serie Pro Pinball; si tratta di un flipper molto tecnico e realistico, curato all'inverosimile e quindi in grado di soddisfare i 'puristi'. La grafica è buona, il tavolo presentato è complesso al punto giusto e la dinamica implementata è dell'ultimissima generazione. Ma soprattutto c'è tutta la magia (ma non il feeling dell'apparecchio originale, ovviamente) della dinamica flipperistica. Buono, senz'altro consigliato agli amanti del genere.
N. Giocatori: 1-4

78

PRO PINBALL: TIMESHOCK!
(Empire)
MC
Il secondo flipper che appartiene alla dinastia dei Pro Pinball si chiama Timeshock!, e offre le medesime feature del primo; si tratta di un simulatore più che un arcade, infatti il motore del gioco si preoccupa di simulare tutti gli effetti della pallina.



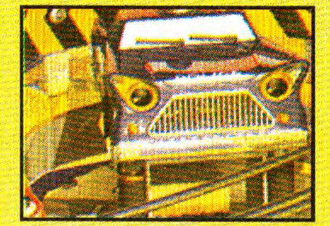
Ciononostante, il gioco non è appesantito dal



realismo ma anzi rende l'esperienza più veritiera e quindi convolgente. Ottima la grafica; certo, pesa molto la presenza di un solo tavolo.
N. Giocatori: 1-4

79

PRO PINBALL: BIG RACE USA
(Empire)
MC, DS, LK

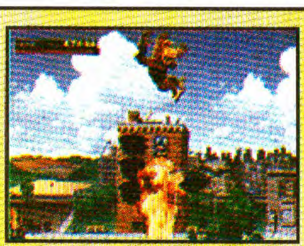




L'ultimo Pro Pinball replica una corsa folle negli Stati Uniti; il realismo della serie è presente anche qui, e lo si intuisce dalla schermata delle opzioni che presentano una serie di scelte a dir poco sconcertanti per la maniacale cura. È possibile decidere l'usura del piano e l'inclinazione, e questi settaggi avranno serie ripercussioni sul movimento della pallina! Per gli appassionati è il miglior acquisto.
N. Giocatori: 1-4

79

R

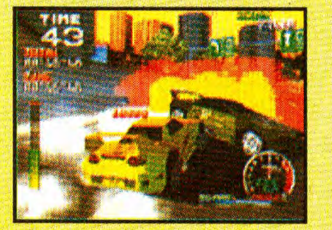
RAMPAGE WORLD TOUR
(GT Interactive)
MT


Una vecchia idea è riprodotta senza troppi fronzoli sulla PSX; nei panni di un Godzilla qualunque dovete distruggere costruzioni umane in un tempo prestabilito, badando alle difese umane. Semplice come concept, questo gioco arcade dimostra i suoi limiti in termini di varietà (l'azione è sempiternamente la stessa) e di tecnica: la grafica è tristanzuola e richiama troppo l'inadeguata grafica sedicibittiana.
L'opzione in multiplayer non aggiunge molto e chiude degnamente un quadro abbastanza indegno.
N. Giocatori: 1-4

61

RAY TRACERS
(Sony)
MC

Un gioco di azione in cui, ai comandi di una macchina, dovete inseguire ed eliminare via via diversi nemici.
Il concetto è quello di un vecchio arcade da sala, tale Chase HQ. Se l'idea è la stessa (inseguire e poi colpire), la realizzazione è al passo con i tempi: ottima grafica, giocabilità completa, piste varie, divertimento assicurato. Non si tratta di un vero racing (seppure il modello di guida non sia certamente farlocco), ma di un gioco di azione con le macchine: ed è un buon prodotto, divertente e consigliabile a chi ama prodotti immediati e giocabili.
N. Giocatori: 1

83

S

SYPHON FILTER
(989 Sudios)
MC, DS





E vaaaaiii!!!! Ecco il miglior gioco arcade che potete comprare per la vostra PlayStation.
Siete Gabe Logan, un agente speciale chiamato a risolvere missioni delicatissime. Durante le vostre azioni (dallo svolgimento molto vario) utilizzerete molti ben implementati oggetti, facendo altresì ricorso alle vostre caratteristiche fisiche.
La trama è ottima, l'azione invece pure.
Si tratta di un campione, tecnicamente notevole e longevo q.b. (quanto basta), e certo è uno dei modi migliori per godere di un po' di sana azione. Bello bello bello!!!!
N. Giocatori: 1

94

T

T'AI FU
(Activision)
MC, DS
La Dreamworks (società voluta da Spielberg) sforna questo titolo che conferma le capacità tecniche di cui si può avvantaggiare la softhouse del regista di E.T. Il comparto grafico, infatti, è eccezionale: texture definite e risoluzione alta rivestono arene e personaggi tridimensionali ottimamente animati. Il gameplay è

quello classico di un arcade a scorrimento, in cui il protagonista (una tigre shao lin) procede eliminando i nemici sfruttando le tecniche che via via apprende. Una dinamica non molto varia paga un po' una giocabilità precisa ma non ineccepibile.







N. Giocatori: 1

88

TIME COMMANDO
(Electronic Arts)
NC
Attraversate molte ère storiche diverse, rese con una bella grafica convincente.

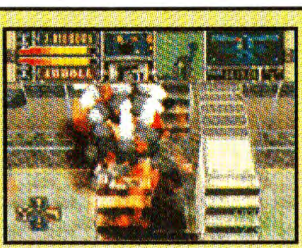




La dinamica non è niente di eccezionale, anzi, e anche la giocabilità è un po' amara; peraltro non è né lungo né ostico. Il titolo si segnala solo per una tecnica notevole e per una ambientazione varia e interessante, resa tecnicamente bene.
N. Giocatori: 1

53

TRAP RUNNER
(Atlus)
MC, DS
Giochillo abbastanza flaccido: l'idea è quella di piazzare due cattivoni all'interno di arene ricche





di trappole e farli massacrare tramite l'uso di precipue armi strategiche. L'idea è buona ma la giocabilità è indecisa, peggiorata da un sistema di controllo ostico e anche agnostico. La grafica è funzionale ma, sostenendo una dinamica poco compulsiva, costituisce una deprimente aggravante. Ottima invero l'ambientazione (ricorda Running Man, con l'atmosfera televisiva del futuro) e i personaggi, ma non servono a nulla.
N. Giocatori: 1-32

72

TRASH IT!
(Rage)
MT



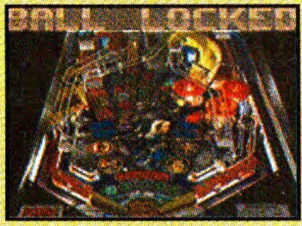


Un gioco in cui avete un martellone con cui superare i diversi ostacoli. Tecnica infame e giocabilità al di sotto delle aspettative decretano il sicuro sconsiglio di questo prodotto che avrebbe fatto una brutta figura pure sulle macchine a sedici bit, la giocabilità è quella. Discreta la giocabilità in quattro, ma per chi ha amici e multitap c'è MOLTO di meglio a disposizione.
N. Giocatori: 1-4

41

TRUE PINBALL
(Ocean)
NC
Quattro tavoli per questo prodotto vecchiotto (prodotto infatti dalla Ocean, la cui struttura è stata





assorbita da Infogrames che ne ha fatto sparire il marchio) in cui la visualizzazione del tavolo è selezionabile a piacere dall'utente. Si tratta di un prodotto discreto, che unisce aspetti positivi (quattro tavoli garantiscono una varietà di cui si avvantaggia la longevità) ad altri negativi (poco feeling).
N. Giocatori: 1

66

U

UNHOLY WAR
(GT Interactive)
MC, DS







Gioco strambo: direi che si tratta di un picchiaduro a distanza, che si svolge in arene tridimensionali la cui conformazione consiglia un minimo di approccio strategico. Una stramba sezione pseudo strategica completa un gameplay originale ma rovinato da un sistema di controllo perfettibile. La grafica è onesta e il prodotto è curatino, ma non riesce a convincere.
N. Giocatori: 1-2

72

GABE LOGAN, UN EROE TARGATO PSX

Gabe Logan è il protagonista di **Syphon Filter**, sicuramente il gioco di azione più significativo tra tutti quelli presenti su PlayStation, oltreché uno dei migliori se non il migliore in senso assoluto. Un tempo i cosiddetti "giochi di azione" erano basati per lo più sullo scorrimento laterale e su un personaggio che equamente saltava, sparava e raccoglieva power-up. Oggi invece l'utilizzo dei poligoni ha permesso agli sviluppatori di creare ambienti di gioco all'interno dei quali il movimento può essere libero e non legato al piano di scorrimento. Il CD, i pad multitasti, la RAM e tanti bit di potenza hanno altresì consentito lo sviluppo di trame avvincenti ben commentate da sequenze filmate, un gameplay complesso (basato su una gran varietà di azioni), una azione resa credibile da un comportamento realistico non solo dei nemici ma di tutti gli NPC (**Not Playing Carachters**, ovvero i personaggi non giocanti). Syphon Filter presenta lo stesso concetto di azione dei giochi arcade che funzionavano sulle console a sedici bit ma, aggiungendo una dimensione, permette una dinamica tridimensionale che ha due grandi pregi: è più varia ed è maggiormente coinvolgente.

Da questo punto di vista è il più perfetto esempio di gioco di azione moderno, nel quale l'utente, grazie alla grafica, al contorno (fatto di filmati e manualistica estremamente sofisticati), alla cura delle ambientazioni e al gameplay si sente davvero un action man come Gabe Logan.

IL DIVERTIMENTO PURO

Il genere arcade è derivato direttamente dai coin-op, ovvero le macchine dei bar e delle sale giochi (coin-op sta infatti per "coin operator" ovvero, letteralmente, "funzionante a gettoni"). Vi appartengono tutti quei giochi che, data la loro filosofia "a gettoni", hanno come caratteristiche la giocabilità, l'immediatezza e il divertimento al bar sarebbe inconcepibile giocare con un gioco di ruolo! Molti giochi PlayStation presentano quel feeling; tanti concedono qualcosa in termini di impatto audiovisivo e infatti non sono capolavori estetico-sonori. Per i giocatori che badano al divertimento, però, il consiglio è, sfogliando queste pagine, di cercare le recensioni di **Bubble Bobble**, **Bomberman World**, il sempiterno **flipper** (soprattutto nelle versioni proposte dalla serie **Pro Pinball!**) e la riedizione poligonale di **Frogger**. Inoltre, per chi cerca l'azione "creata apposta per PlayStation", non possiamo che indicare **Overboard!**, **Poy Poy** e **Bloodlines** che, più degli altri, interpretano lo spirito di semplicità e divertimento tipico degli arcade, aggiungendo però l'intrigante possibilità di giocare con altri tre amici grazie a modalità a hoc e al multitap, che regala divertimento intenso durante le serate con tanti amici.



Tutti i giochi

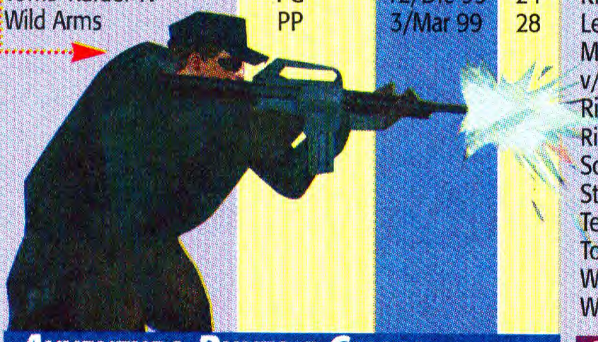
Arcade

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Army Men	PP	8/Ago 99	57
Grand Theft Auto London	PP	7/Lug 99	52
Kingsley	PI	8/Ago 99	77
Kingsley	PP	13/Gen 00	62
Pong	PP	13/Gen 00	51
Rampage 2	PI	5/Mag 99	63
Rat Attack	PP	12/Dic 99	62
Running Wild	PP	3/Mar 99	26
Tank Racer	PI	3/Mar 99	62
Tank Racer	PP	6/Giu 99	42
The adventure of Little Ralph	IM	11/Nov 99	64
Trap Runner	PP	9/Sett 99	36



Avventura

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Dino Crisis	PI	9/Sett 99	72
Guardian of Darkness	PP	11/Nov 99	36
Hard Edge	PG	6/Giu 99	30
Hard Edge	AS	9/Sett 99	84
Medievil	CL	11/Nov 99	54
Metal Gear Solid	PI	1/Gen 99	69
Metal Gear Solid	PS	3/Mar 99	43
Metal Gear Solid	PG	4/Apr 99	22
Metal Gear Solid Special Missions	PP	13/Gen 00	34
Mission: Impossible	PI	10/Ott 99	62
Mission: Impossible	PP	12/Dic 99	56
Ninja: Shadow of D.	PP	1/Gen 99	24
Overblood 2	PP	12/Dic 99	54
Parasite Eve	IM	6/Giu 99	62
Rainbow Six	PP	13/Gen 00	38
Resident Evil 2	CL	10/Ott 99	56
Shogun Assassin	IM	7/Lug 99	66
Spyro the Dragon	PP	1/Gen 99	16
Syphon Filter	IM	4/Apr 99	60
Syphon Filter	AS	5/Mag 99	80
Syphon Filter	PG	7/Lug 99	42
Shadow Man	PP	10/Ott 99	30
Silent Hill	IM	4/Apr 99	66
Silent Hill	AS	6/Giu 99	80
Silent Hill PAL	PG	10/Ott 99	24
Star Wars: La minaccia fantasma	PS	9/Sett99	10
Tenchu: Stealth Assassin	PP	1/Gen 99	28
Tomb Raider 3	PG	1/Gen 99	46
Tomb Raider 3	AS	2/Feb 99	84
Tomb Raider 3	AS	3/Mar 99	78
Tomb Raider: the Last Revelation	PI	11/Nov 99	72
Tomb Raider IV	PG	12/Dic 99	24
Wild Arms	PP	3/Mar 99	28



Avventura Punta e Clicca

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Atlantis	PP	3/Mar 99	57
Egypt 1156 A.C.	PP	3/Mar 99	56
X File	PP	8/Ago 99	36

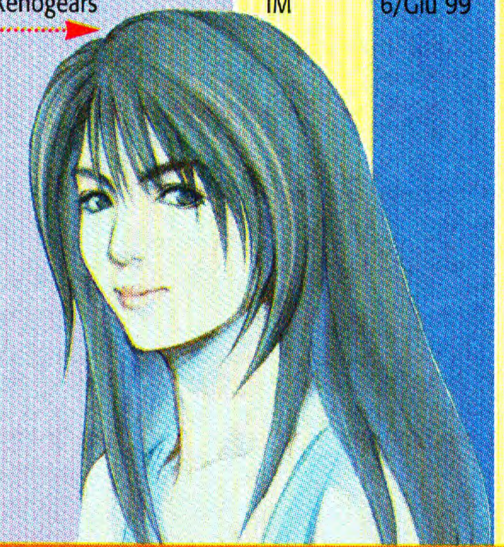


Azione

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Akuji the Heartless	PG	3/Mar 99	16
Ape Escape	PI	6/Giu 99	54
Ape Escape	PG	7/Lug 99	26
Attack of Saucerman	PP	8/Ago 99	62
Dino Crisis	PG	12/Dic 99	28
Fighting Force 2	PG	13/Gen 00	16
Legacy of Kain	PI	3/Mar 99	64
Legacy of Kain (update)	PI	6/Giu 99	58
Legacy of Kain: Soul Reaver	PG	7/Lug 99	30
Legacy of Kain: Soul Reaver	AS	10/Ott 99	74
Legacy of Kain: Soul Rreaver	AS	11/Nov 99	82
T'ai Fu	PI	1/Gen 99	68
T'ai Fu	PG	3/Mar 99	12
007 Tomorrow Never Dies	PI	6/Giu 99	60
007 Tomorrow Never Dies	PP	13/Gen 00	12

Giochi di ruolo

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Blaze & Blade	PP	6/Giu 99	39
Final Fantasy VIII	ART	2/Feb 99	64
Final Fantasy VII	CL	9/Sett 99	56
Final Fantasy VIII	PS	10/Ott 99	40
Final Fantasy VIII	AS	12/Dic 99	76
Final Fantasy VIII	AS	13/Gen 00	76
Grandstream Saga	PP	5/Mag 99	50
Guardian's Crusade	PP	5/Mag 99	52
Jade Cocoon: story of the Tamamayu	PI	10/Ott 99	64
Legend of Legaia	PI	4/Apr 99	49
Monkey Hero	PI	4/Apr 99	59
Shadow Madness	IM	8/Ago 99	68
Star Ocean	PP	13/Gen 00	68
Xenogears	IM	6/Giu 99	66

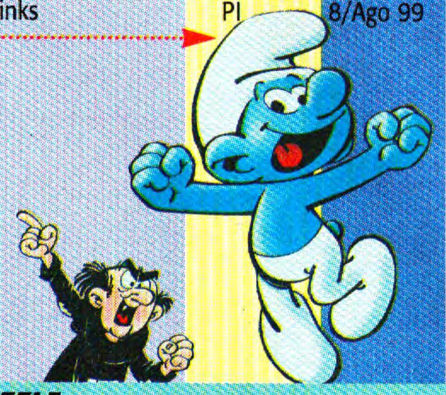


Picchiaduro

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bloodlines	PP	4/Apr 99	34
Bloody Roar 2	IM	5/Mag 99	72
Capcom Generations	PP	11/Nov 99	32
Ehrgeiz	IM	3/Mar 99	71
Evil Zone	PG	6/Giu 99	24
Evil Zone	AS	7/Lug 99	84
Darkstalkers 3	PP	5/Mag 99	46
Destrega	PP	6/Giu 99	46
Fatal Fury Wild Ambition	IM	9/Sett 99	64
Fighter Maker	IM	9/Sett 99	62
Kensei: Sacred Fist	IM	5/Mag 99	64
King of Fighters 98	IM	6/Giu 99	72
Legend	PI	2/Feb 99	70
Marvel Super Heroes v/s Street Fighter	PP	6/Giu 99	40
Rival Schools	PP	2/Feb 99	25
Rival School 2	IM	11/Nov 99	58
Soul Blade	CL	3/Mar 99	68
Street Fighter Alpha 3	IM	4/Apr 99	72
Tekken 3	AS	1/Gen 99	84
Toshinden Subaru	IM	13/Gen 00	69
WCW/NWO Thunder	PP	3/Mar 99	36
Wu Tang: Taste the Pain	PG	12/Dic 99	18

Platform

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
A Bug's Life	PP	3/Mar 99	30
Bugs Bunny L.I.T.	PI	6/Giu 99	61
Bugs Bunny	PP	7/Lug 99	38
Buster and the Beanstalk	PP	10/Ott 99	54
Crash Bandicoot W.	PG	2/Feb 99	30
Crash Bandicoot W.	PI	1/Gen 99	67
Crash Bandicoot 2	CL	5/Mag 99	74
Croc 2	PI	4/Apr 99	56
Croc 2	PG	8/Ago 99	22
Gex: Deep Cover Gecko	PP	4/Apr 99	42
Guardian's Crusade	PI	4/Apr 99	51
Hugo	PP	2/Feb 99	62
I puffi	PP	13/Gen 00	42
Oddworld: Abe's Ex.	PG	2/Feb 99	14
Pacman World	PP	13/Gen 00	52
Pandemonium 2	CL	2/Feb 99	74
Rugrats	PP	3/Mar 99	60
Spyro 2: Gateway to Glimmer	PG	12/Dic 99	34
Tarzan	PG	8/Ago 99	30
Wild 9	PP	1/Gen 99	22
40 Winks	PI	8/Ago 99	75



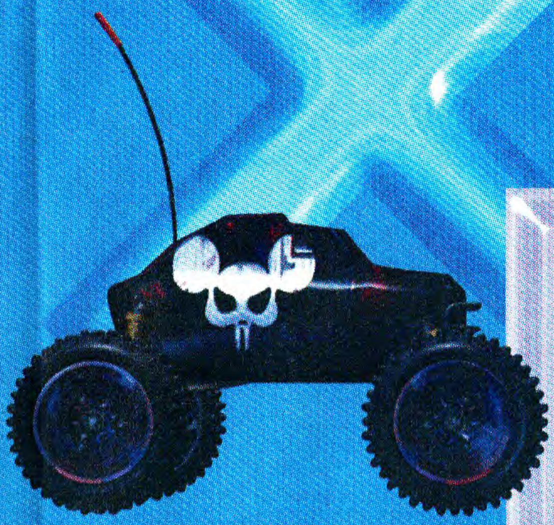
Puzzle

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust - a - Move 99	IM	7/Lug 99	73
Devil Dice	PP	3/Mar 99	61
Kurushi Final	PP	9/Sett 99	41
Live Wire!	PP	6/Giu 99	37
Yoyo's Puzzle Park	PP	6/Giu 99	38

Racing

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bomberman Race	PP	13/Gen 00	65
C3 Racing	PS	2/Feb 99	42
Carmageddon 2	ART	2/Feb 99	66
Carmageddon 2	PI	4/Apr 99	54
Carmageddon	PS	5/Mag 99	10
Carmageddon	PP	12/Dic 99	58
Championship Motocross	PI	11/Nov 99	66
Chocobo Racing	IM	9/Sett 99	60
Colin McRae Rally	CL	8/Ago 99	64
Crash Team Racing	PI	10/Ott 99	66
Crash Team Racing	PG	12/Dic 99	38
Demolition Racer	PP	13/Gen 00	54
Driver	PI	5/Mag 99	56
Driver	PG	7/Lug 99	20
Formula 1 '98	PP	1/Gen 99	52
Formula One '99	PS	8/Ago 99	14
Formula One '99	PI	10/Ott 99	68
Formula One '99	PG	12/Dic 99	12
Gran Turismo 2	PI	6/Giu 99	56
Gran Turismo	CL	7/Lug 99	62
GTA 2	PG	13/Gen 00	30
Honda Castrol	PP	5/Mag 99	44
Hot Wheels Turbo Racing	PP	12/Dic 99	63
Killer Loop	PG	13/Gen 00	26
Le Mans 24 Hours	PI	11/Nov 99	68
Monaco GP 2	PI	3/Mar 99	65







Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Monaco GP 2	PG	4/Apr 99	16
Moto Racer 2	PS	2/Feb 99	51
Nascar 99	PS	2/Feb 99	45
Need for Speed 4	PG	5/Mag 99	36
Need for Speed: Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
Racing Lagoon	IM	8/Ago 99	72
Rally Cross 2	PP	3/Mar 99	20
Re-Volt	PI	9/Sett 99	68
Re-Volt	PG	10/Ott 99	20
Ridge Racer Type 4	PS	2/Feb 99	54
Ridge Racer Type 4	PG	5/Mag 99	28
Rollcage	PG	2/Feb 99	26
Road Challenge	AS	7/Lug 99	80
SCARS	PS	2/Feb 99	52
Sled Storm	PP	11/Nov 99	28
Speed Freaks	PI	5/Mag 99	61
Speed Freaks	PP	9/Sett 99	38
Sports Car GT	PP	5/Mag 99	34
Test Drive 4x4	PS	2/Feb 99	46
Test Drive 5	PS	2/Feb 99	53
Toca 2	PP	1/Gen 99	58
Toca 2	PS	2/Feb 99	36
360°	PP	8/Ago 99	60
V Rally 2	PI	4/Apr 99	50
V Rally 2	PI	6/Giu 99	48
V Rally 2	PG	7/Lug 99	34
Wipeout 2097	CL	1/Gen 99	72
Wip3out	PS	8/Ago 99	17
Wip3out	PG	9/Sett 99	16
Wip3out	PS	10/Ott 99	36

Simulazione sportiva

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Actua Soccer 3	PS	1/Gen 99	41
Adidas Power Soccer	PS	1/Gen 99	44
Alexis Lalas International Soccer	IM	7/Lug 99	69
All Star Tennis 99	PP	1/Gen 99	56
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PI	5/Mag 99	58
Anna Kournikova's Smash Court Tennis	PP	6/Giu 99	44
Big Air	PP	5/Mag 99	22
Bomba 98	PS	1/Gen 99	45
Brunswick Circuit Pro B.	PP	2/Feb 99	61
Calcetto - Puma Street Soccer	PP	5/Mag 99	48
Cool Boarders 3	PP	1/Gen 99	18
Cool Boarders 4	PI	12/Dic 99	71
Downhill Mountain Biking	PP	13/Gen 00	44
FA Manager	PP	8/Ago 99	38
F.A. Premier League Stars	PP	11/Nov 99	24
Fifa 99	PS	1/Gen 99	34
Fifa 99	AS	3/Mar 99	74
Fifa Road to W. Cup 98	PS	1/Gen 99	44
FIFA 2000	PG	11/Nov 99	46
ISS Pro 98	PS	1/Gen 99	40
Knockout Kings 99	PP	2/Feb 99	12
Libero Grande	PS	1/Gen 99	43
LMA Manager	PI	12/Dic 99	70
Madden 2000	PP	11/Nov 99	30
Michael Owen's WLS 99	PS	1/Gen 99	42
MTVSports	PP	13/Gen 00	60
NBA Basketball 2000	PP	12/Dic 99	60
NBA Live 99	PP	1/Gen 99	30
NBA Pro '99	PI	7/Lug 99	54
NFL Blitz	PP	13/Gen 00	63
NHL Championship 2000	PP	13/Gen 00	64
NHL Face Off 99	PP	3/Mar 99	59
No Fear: Downhill Mountain Biking	PI	5/Mag 99	54
Player Manager 99	PP	9/Sett 99	30
Premier Manager 99	PP	3/Mar 99	38
Prince Naseem Boxing	PI	5/Mag 99	59
Pro 18 World Golf Tour	PI	2/Feb 99	72
Pro Boarder	PP	4/Apr 99	38
Ready 2 Rumble	PP	11/Nov 99	26
Rushdown	PP	1/Gen 99	59
Sensible Soccer	PP	3/Mar 99	39

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Street Skater	PP	5/Mag 99	42
This Is Football	PS	8/Ago 99	20
This Is Football	PG	11/Nov 99	18
Tiger Woods 99	PP	5/Mag 99	51
Tony Hawk Skateboarding	PG	12/Dic 99	42
Trick'n Snowboarding	PI	11/Nov 99	67
Uefa Champions League	PP	5/Mag 99	40
UEFA Striker	PI	10/Ott 99	60
UEFA Striker	PG	13/Gen 00	20
Winning Eleven 4	IM	11/Nov 99	60
V Ball	PP	8/Ago 99	40
Victory Boxing 2	PP	2/Feb 99	12
Viva Football	PP	4/Apr 99	46
Winning Eleven 98/99	IM	3/Mar 99	70
WWF Attitude	PP	10/Ott 99	32
WWF Warzone	CL	13/Gen 00	66

Simulazioni varie

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Bust a Groove	PP	2/Feb 99	20
Caesar's Palace II	PP	2/Feb 99	58
Colony Wars Vendetta	PP	1/Gen 99	60
Dance! Dance! Dance!	IM	5/Mag 99	70
Densha De Go 2!	IM	6/Giu 99	73
Dodgem Arena	PP	2/Feb 99	18
Dolphin's Dream	PP	6/Giu 99	34
Grand Theft Auto	CL	4/Apr 99	74
Music	PP	2/Feb 99	63
Pepsi Man	IM	7/Lug 99	70
Plane Crazy	PI	7/Lug 99	56
Pro-Pinball: Big Race USA	PP	3/Mar 99	37
RC Stuntcopter	PG	9/Sett 99	22
Streak	PP	3/Mar 99	40
Um Jammer Lammy	PI	4/Apr 99	52
Um Jammer Lammy	PP	9/Sett 99	28
Wing Over 2	PI	5/Mag 99	62
Wing Over 2	PP	6/Giu 99	36

Sparatutto

Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Ace Combat 3	PI	7/Lug 99	55
Apocalypse	PG	1/Gen 99	8
Apocalypse	AS	4/Apr 99	80
B-Movie	PP	3/Mar 99	41
Duke Nukem: Time to Kill	AS	1/Gen 99	90
Duke Nukem: Time to Kill	PP	1/Gen 99	26
G Police 2	PI	4/Apr 99	58
G Police	CL	6/Giu 99	74
G Police 2	PP	8/Ago 99	34
Omega Boost	PI	7/Lug 99	58
Omega Boost	PG	8/Ago 99	26
Point Blank 2	PI	6/Giu 99	59
Point Blank 2	PP	10/Ott 99	28
Quake 2	PI	1/Gen 99	64
Quake II	PG	11/Nov 99	12
Rainbow Six	PI	7/Lug 99	60
Retro Force	PI	2/Feb 99	69
Retro Force	PP	3/Mar 99	35
R-Type Delta	PP	3/Mar 99	32
Shadow Gunner	PP	2/Feb 99	24
South Park	PP	9/Sett 99	40
Super Dimension Fortress Macross	IM	10/Ott 99	55
Tiny Tank	PI	8/Ago 99	76
V2000	PP	2/Feb 99	59
Virus	PP	8/Ago 99	58
War of the Worlds	PI	9/Sett 99	67

Strategici

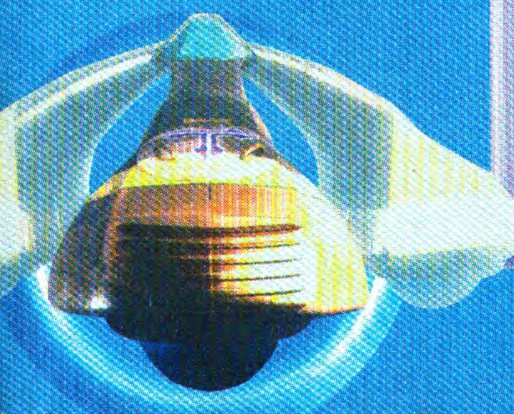
Titolo	Articolo	Numero	Pag.
Asterix	PP	4/Apr 99	30
Civilization 2	PP	4/Apr 99	48
Constructor	PP	1/Gen 99	63
Global Domination	PP	7/Lug 99	40
Kagero Deception 2	PP	9/Sett 99	34
KKND: Krossfire	PG	6/Giu 99	18
Master of Monsters	IM	8/Ago 99	70
Monster Rancher 2	IM	13/Gen 00	70
Populous: the beginning	PI	3/Mar 99	63
Populous: the beginning	PP	4/Apr 99	28
Theme Park World	PI	8/Ago 99	12
Warzone 2100	PG	5/Mag 99	18











Legenda

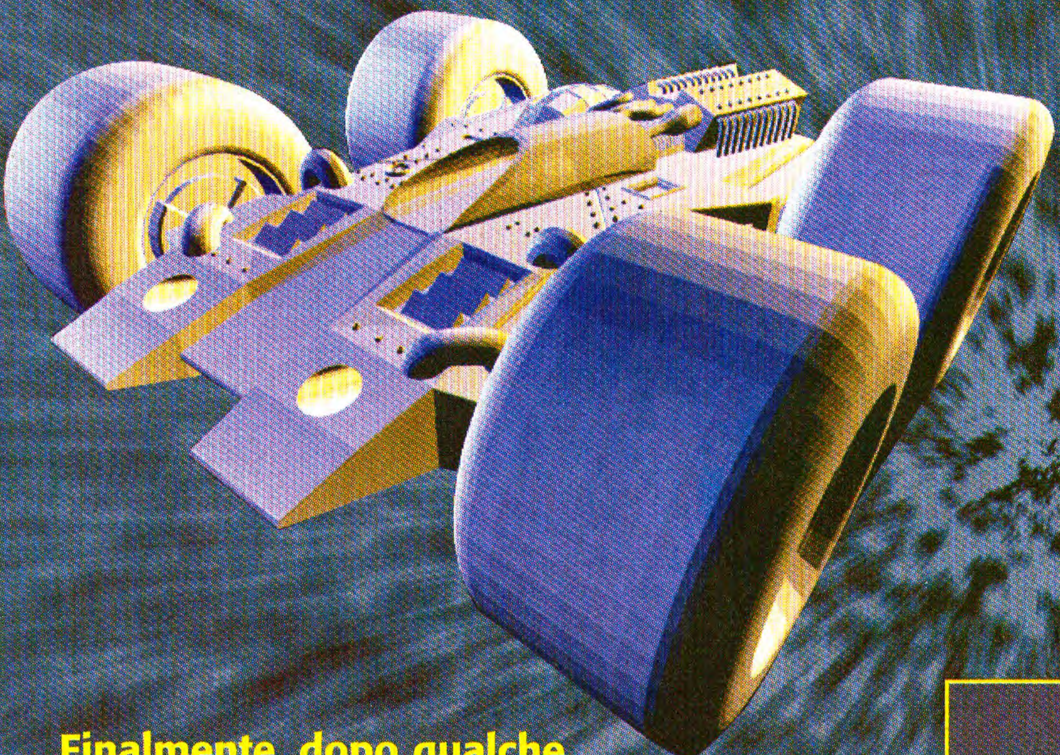
AS = Area Soluzioni
CL = Classic
PG = Planet Game
PI = Prima Impressione
PP = Prova Planet
PS = Planet Special
IM = Importazione

SUL PROSSIMO NUMERO DI

PLANET PLAYSTATION

PLANET PLAYSTATION

Tornano le futuristiche macchine 'rotolanti' di **Rollcage 2** targate Psygnosis, per una gara senza esclusione di colpi. Siete pronti a mettere i vostri cingoli sulla testa degli altri?





Gli zombie della Capcom fanno ancora paura! E dopo la recensione NTSC di questo numero, un grande speciale su **Resident Evil Nemesis** vi aspetta a febbraio. Tutti i segreti, i trucchi e le impressioni sul terzo capitolo della saga più 'tesa' della storia.

Finalmente, dopo qualche ritardo e un 'baco' di troppo, la 'rivoluzione' calcistica firmata Konami è pronta a uscire dal tunnel degli spogliatoi: **ISS Pro Evolution.** La palla è sul dischetto di centrocampo, l'arbitro ha il fischietto in bocca e voi con il joypad in mano...





Coolboarders 4, il re dello snowboard, si ripresenta sulla neve con una grafica rinnovata e una manciata di buone idee. Sarà all'altezza della tradizione? Recensione e confronti per non sbagliare l'acquisto.

E INOLTRE...

- Toy Story 2
- Urban Chaos
- International Track & Field 2
- Ace Combat 3
- Runabout 2
- Colony Wars 3
- Worms Armageddon
- Saga Frontiers 2
- Renegade Racer
- Mighty Hits Special
- Reel Fishing
- Cyber Tiger
- Puchi Carat
- Pop 'n' Pop
- Asterix e Obelix
- Lego Racer
- Cina
- Test Drive 6
- Ronin Blade
- LMA Manager
- Juggernaut
- Grandia
- Centipede
- Extreme 500
- Hellnight
- Vandal Hearts 2

IN EDICOLA A FINE FEBBRAIO!


Software Universe®
sede:via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02 42 300 10 fax 02 48 3000 72 - email: software.universe@flashnet.it
CONSOLLES department
VENDITA PER CORRISPONENZA
02 42.300.10
Fax 02 48.3000.72
PUNTO VENDITA
MILANO
VIA LORENTEGGIO 22 SOTTO I PORTICI
Tel. 02 42.300.10
PUNTO VENDITA
CINISELLO B.- MI
C.COMM. LA FONTANA - V.LE DE VIZZI
Tel.02 66.04.30.58
PUNTO VENDITA
CREMONA
CORSO PIETRO VACCHELLI 33
Tel.0372 46.34.83
PUNTO VENDITA
GALLARATE-VA
C.COMM. MALPENSA 1 - VIA LARIO 37
Tel.0331 77.96.20
PUNTO VENDITA
DAVERIO - VA
CENTRO COMMERCIALE DAVERIO
Tel. 0332 94.99.25
PUNTO VENDITA
ORIO - BERGAMO
CENTRO COMMERCIALE ORIO CENTER
Tel. 035 45.96.042
PUNTO VENDITA
CAGLIARI
QUARTUCCIU C.COMM. LE VELE - CARREFOUR
Tel. 070 88.88.64
PUNTO VENDITA
CAGLIARI
SAN SPERATE - C.COMM. EMMEZETA
Tel. 070 91.66.064
PROSSIMA APERTURA
NOVATE-MI
CENTRO COMMERCIALE METROPOLI
PROSSIMA APERTURA
PROSSIMA APERTURA
SENIGALLIA - AN
CENTRO COMMERCIALE IL MAESTRALE
PROSSIMA APERTURA
DREAMCAST JP
L.399.900*
LINEA PSX
UNIVERSUM
L.59.900
PSX
MONACO GP2 + VOLANTE
L.99.900
LINEA PSX
ECONOMICUM
L.39.900
...SOLO DA SOFTWARE UNIVERSE®


RESIDENT EVIL 3™
NEMESIS
NON PER TUTTI!
18
localizzato in ITALIANO
PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entetainment Inc. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS © CAPCOM CO., LTD. 1999 All Rights Reserved. Published under license by Eidos Interactive Limited.
CAPCOM
EIDOS INTERACTIVE
PlayStation
HX HalifaX
www.halifax.it